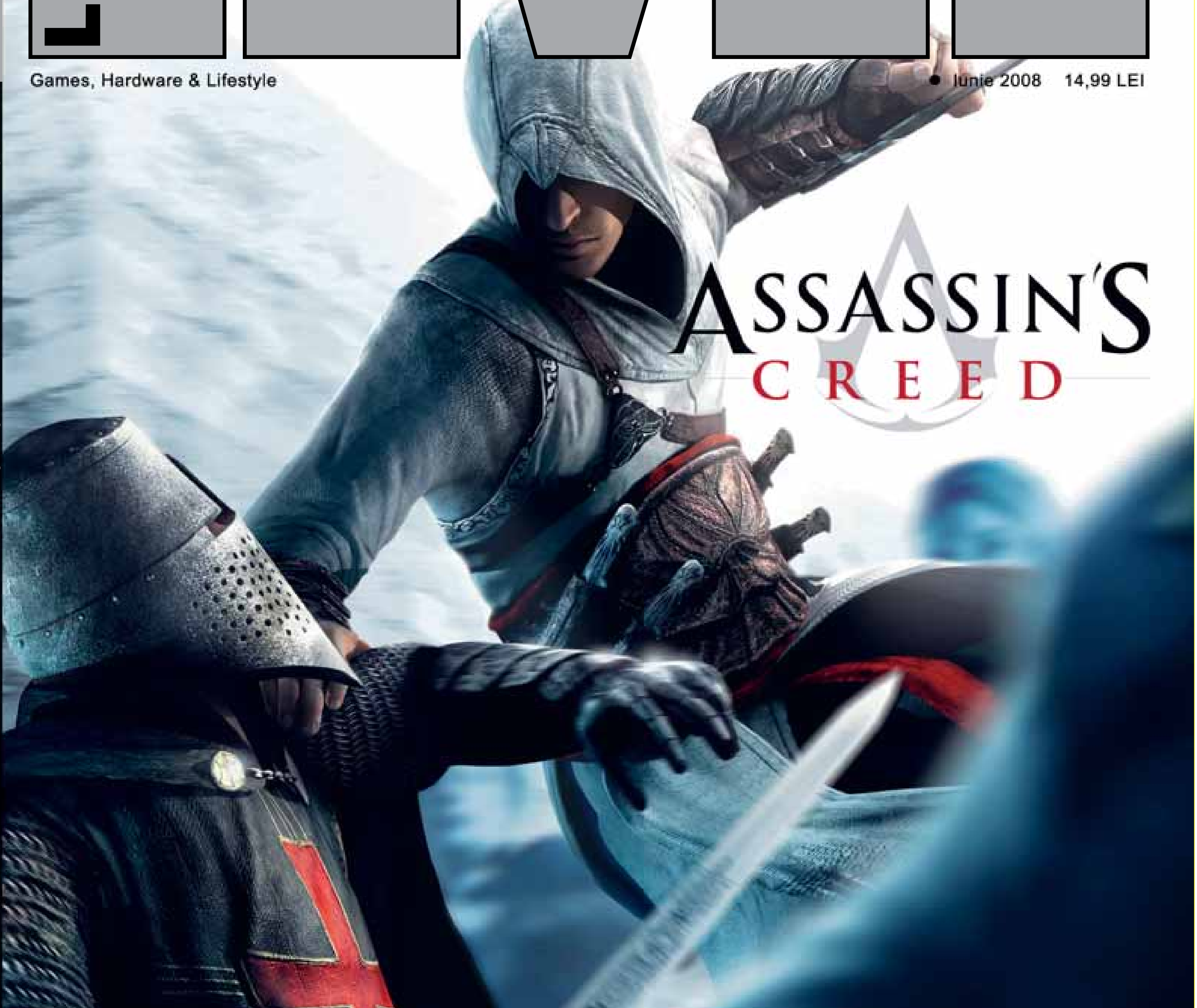
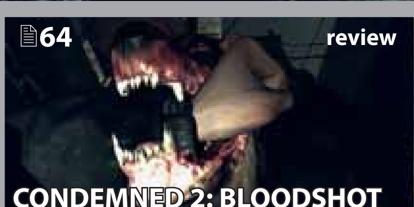
JOC FULL: Disciples II GOLD EDITION

LEVEL DVD9 GB

Games, Hardware & Lifestyle

● Iunie 2008 14,99 LEI





64 review

CONDEMNED 2: BLOODSHOT



22 special

CUM SĂ TRIŞEZI ÎN JOCURILE ONLINE



84 test comparativ

PROIECTOARE

REVIEW SAM & MAX 205: WHAT'S NEW, BEELZEBUB? ▸ PIRATES OF THE CARRIBEAN ONLINE ▸ RAINBOW SIX: VEGAS 2 ▸ UEFA EURO 2008 ▸ ARMY OF TWO ▸ SHERLOCK HOLMES: NEMESIS ▸ TURNING POINT: FALL OF LIBERTY ▸ ZACK & WIKI ▸ SEVEN KINGDOMS: CONQUEST ▸ SIMON THE SORCERER 4 **PREVIEW** CID THE DUMMY ▸ STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED ▸ RED FACTION: GUERILLA **SPECIAL** RTS-URILE, TRECUT, PREZENT. VIITOR? ▸ R.I.P. (VI) **BISTRO DELL' ARTE** A PUZZLE QUEST STORRY

LEVEL Iunie 2008

Assassin's Creed ■ Condemned 2: Bloodshot ■ Cum să trişezi în jocurile online ■ Test comparativ: proiectoare


cu Orange Young
e totul mai ușor
12
180 de minute și 75 SMS, în rețea
60 de minute și 50 SMS, naționale
totul cu 7 euro
în plus, vorbești cu 1 cent/minut în Orange Young
www.orange.ro
oferta este valabilă până la 5 octombrie 2008; prețurile pentru abonați nu includ TVA;
tariful de 1 cent/minut se aplică primelor 300 de minute/lună,
apoi 2 cenți/minut, tarifare la minut; ai acces la apelurile cu * în grup
atunci când ai o opțiune Orange Young activă
orange™

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)
Director Executiv:
Adrian Dumitru (adrian_dumitru@vogelburda.ro)
Director Tehnic:
Dan Dănilă (dan_danila@vogelburda.ro)
Director Editorial
Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Sebastian Bularca (Locke) (locke@level.ro)

Redactor-coordonator adjunct:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS) (bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Colaboratori:
Paul Policarp, Andrei Neagu (zuluf@level.ro), Dan Darie (jack@level.ro), Ana Maria Todor (absynthe@level.ro), Laura Bularca (lara@level.ro)
Au mai publicat: Andrei Licherdopol, ANDY (caricaturi)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu (adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Sofia Grigore (sofia_grigore@vogelburda.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte_marginean@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Laurențiu Țitei (laurentiu_titei@vogelburda.ro)

Contabilitate:
Maria Parge, Eva Szaszka (contabilitate@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana_badescu@vogelburda.ro)
Alex Draghini (alex_draghini@vogelburda.ro)
Nicu Anghel (nicu_anghel@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728, 0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediție a revistei LEVEL a fost publicată în 21.300 de exemplare.

SNA Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare iulie 2005 - iulie 2006), LEVEL are 127.000 cititori/număr.

Vine vara

Deși nu prea e responsabilitatea mea să anunț asta, totuși e evident și se vede deja prin temperaturi, anunțuri la TV, coduri galbene și alte mizerii menite să stimuleze comerțul cu amănuntul. Spre deosebire de anii anteriori, LEVEL plănuiește să profite de toate avantajele pe care vara le oferă anul acesta, plecând de la fuste scurte și tricouri ude și ajungând până la apa de mare și cancerigenul soare. Acum, să nu vă gândiți că o să purtăm noi tricourile ude, nu de alta, dar de exemplu Cioli s-ar putea să se opună unor astfel de inițiative. La fel, nu vom purta nici fuste scurte deoarece am putea fi interpretați greșit. În concluzie, o să ne îmbarcăm cu toții într-o estivală caravană LEVEL și o să ne deplasăm cu mic, cu mare pe litoral. Când va fi asta, vom vedea. Dar vă garantez că cei care vor trece pe la noi pe la cort nu vor pleca cu mâna goală. Normal, va trebui să munciți un pic, în spiritul vacanței, că altfel nu merge.

Așadar, LEVEL își ia șlapii și duce leveluționarii la plajă. O să fie o nebunie. Asta e moda și doar n-o să fim noi cei care nu profită de ea.

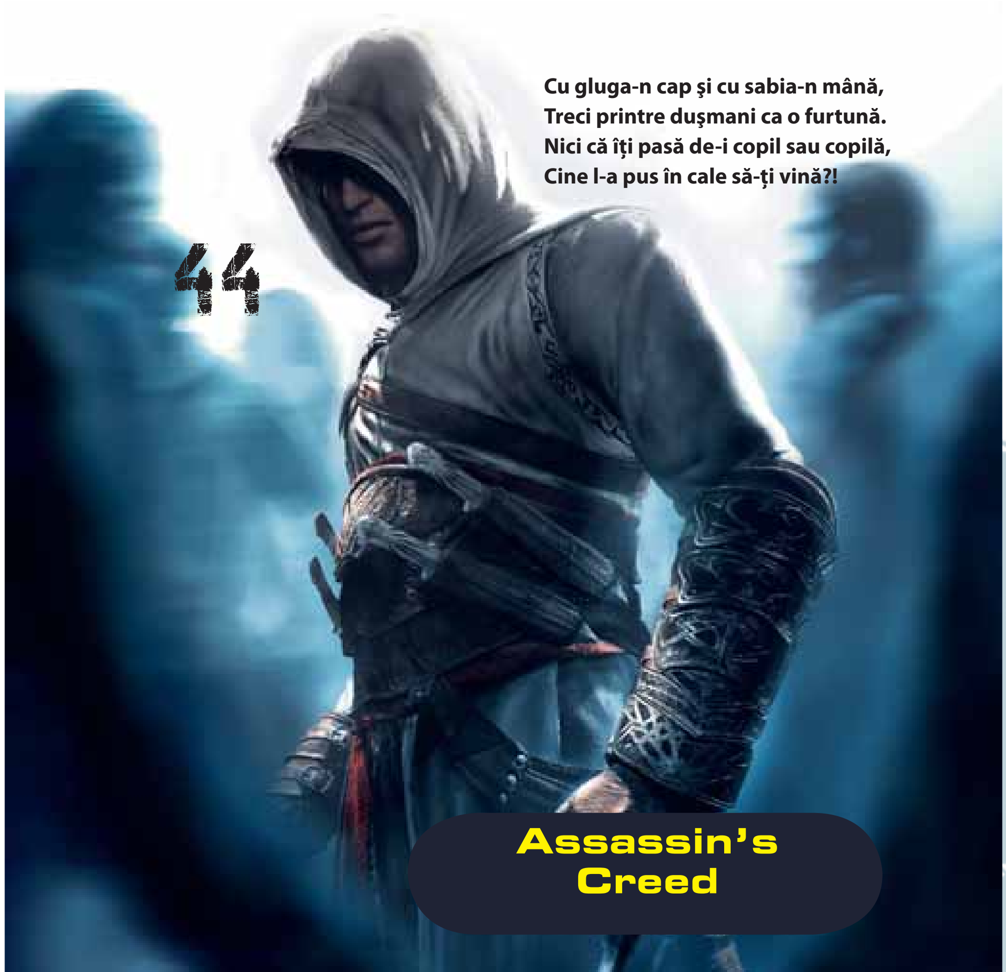
Alte lucruri pe care le mai plănuim țin tot de Leveluție. Deoarece relaunch-ul continuă, pe lângă modificările absolut și indubitabil radicale pe care le vom aduce la site, vor apărea lucruri noi în revistă. Plănuim să vă dăm mai multe jocuri, mai voluminoase, mai atractive. Plănuim noi rubrici care să vă satisfacă setea de cunoaștere și nevoia de opinii.

Iar acum, LEVEL angajează și un redactor. Singura problemă este că se vrea unul foarte, foarte bun. Acest lucru înseamnă că vrem un om care are cunoștințe foarte bogate în industria jocurilor, cu o capacitate deosebită de analiză, cu umor, spirit critic și talent la scris. Avem pretenția de la el să fie capabil să redacteze un review la fel de ușor ca mersul pe jos. Vrem de la el să cunoască limba engleză la nivel avansat pentru a reuși să poarte conversații fluide și coerente cu personalități din industrie atunci când îl vom trimite la Leipzig sau la E3. Nu în ultimul rând, trebuie să fie un om de înaltă ținută morală, sociabil, plăcut, un om capabil să se integreze în colectivul nostru fără probleme. Pentru cei care nu sunt la curent, noi avem sediul în Brașov, deci e evident că va trebui să locuiască aproape. Așadar, dacă vă interesează, aveți peste 18 ani și credeți că vă încadrați în profil, adresa mea de e-mail e în stânga. Scrieți-mi și ne vom întâlni față în față pentru eventualele discuții și teste.

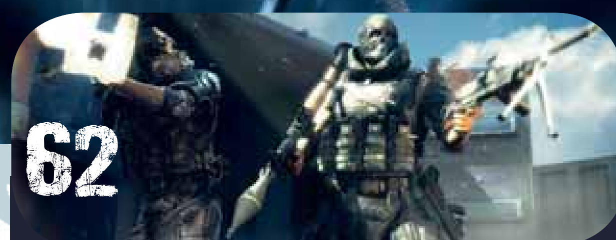
De ce anunț aici acest lucru? Pentru că este foarte important pentru noi să găsim un om atât pe gusturile voastre, cât și pe ale noastre. Și mai e problema verii… Care ne face să fim mai leneși și no, cineva trebuie să și lucreze…

■ **Locke**

CUPRINS



Cu gluga-n cap şi cu sabia-n mână,
Treci printre duşmani ca o furtună.
Nici că îţi pasă de-i copil sau copilă,
Cine l-a pus în cale să-ţi vină?!



Pe principiul „unde-s doi, puterea creşte" s-a clădit Canalul Dunăre-Marea Neagră. De ce n-ar putea doi buni prieteni şi, în acelaşi timp, doi mercenari să culce cu fruntea-n ţărână fiecare duşman al Americii?



Odată ce se dă dezlegare la forţă, nimeni nu vrea să mai audă de telecomandă. Totul se face prin puterea minţii şi prin judecata sabiei... cu laser.



Deşi ai mai fost o dată prin Vegas, nu ai reuşit să faci praf chiar TOATE cazinourile de acolo. Aşa că a venit momentul pentru a doua scoborâre din cer. Umple-ţi buzunarele cu jetoane şi găureşte câte o scăfârlie-două când ai timp.


vodafone
Vodafone Internet pe mobil
la lumea cu tine
prin Internet pe mobil
Navighează gratuit timp de două luni!
Cu doar 4,76 €/lună ai acces nelimitat la Internet de
pe telefonul tău.
Trăiește fiecare clipă
www.
NOKIA

Demo: Boogie Bunnies / Race Driver: GRID / Kung Fu Panda / Strategic Command 2: Patton Drives East / Savage 2: A Tortured Soul / RedLynx Trials 2 SE / WorldShift

MODs: Crymod Community Map Pack Vol.1 (Crysis) / Jailbreak Source (Half-Life 2) / The Witcher Adventure Editor – D'jinn / UT2D (Unreal Tournament III) / UT2D Sewer Map (Unreal Tournament III) / UT2D Super Mario Map (Unreal Tournament III)

Filme: Alone in the Dark / Armored Core 4: For Answer / Battlefield: Bad Company / Battlefield: Heroes / DeBlob / Face Braker / Far Cry 2 / Gish 2 / Gears of War 2 / Race Driver: GRID / Grand Theft Auto 4 / Jumpgate Evolution / LEGO Indiana Jones / Ninja Gaiden 2 / Project Origin / Prototype / Pure / Wii Fit / Spectraball / Tiger Woods 09 / Wheelman

Imagini: Mafia 2 / Project Origin / Rise of the Argonauts

Wallpaper: Dead Space / Race Driver: GRID / Rainbow Six: Vegas 2

Screensaver: Surf's Up

Drivere: ATI Catalyst 8.4 CCC / NVIDIA ForceWare 169.21

Patch: Rainbow Six: Vegas 2 v1.01 / The Witcher v1.3

Antivirus: AVG Free Edition 8.0 / Trojan Killer 1.2

Freeware: AIMP 2.50 Build 201 Beta 3 / Ashampoo Burning Studio 6.61 / aTuner 1.9.82.17453 / RivaTuner 2.09

Shareware: 3DMark Vantage 1.0

EXTRA: Bomberman Online World (versiune completă) / Driving Speed 2 (versiune completă) / TrackMania Nations Forever (versiune completă) / Zero Ballistics (versiune completă) / LEVEL DVD Finder

JOC FULL

DISCIPLES II GOLD EDITION

Unul dintre jocurile tinereții mele, Disciples 2 este fără îndoială o piatră de căpătâi în cariera oricărui pasionat de strategii pe ture. LEVEL vă oferă în această lună 4 jocuri într-unul singur, deoarece Disciple 2 Gold conține Disciples 2: Dark Prophecy, Disciples 2: Rise of the Elves, Disciples 2: Servants of the Dark și Disciples 2: Guardians of the Light. Dacă nu ați pus mâna pe această serie până acum și sunteți pasionat de jocuri unde se cere mai multă minte decât viteză de reacție, Disciples 2, prin extraordinara sa atmosferă, o să vă țină lipiți de tastatură o perioadă destul de lungă de timp. Este un joc deosebit, de colecție, remarcabil ca gameplay, cu note de peste 9, care are cerințe de sistem extrem de mici raportate la aspectul său grafic.

Cerințe minime de sistem:

- Procesor Pentium II 300 Mhz
- Memorie 64 MB RAM
- Accelerare 3D 16 VRAM





Race Driver: GRID – Un joc bun nu poate fi refuzat niciodată, iar dacă este vorba despre un joc de curse realizat ca la carte, îl primim întotdeauna cu plăcere. Încercați GRID, nu veți regreta!



Armored Core 4: For Answer – Un mech uriaș, un război devastator, o mulțime de posibilități. La prima vedere, Armored Core 4: For Answer le are pe toate, însă pentru a afla avem nevoie de o consolă PS3 sau Xbox 360.





3DMark Vantage 1.0 – Suntem pregătiți pentru noua generație de jocuri? Aflăm acest lucru dacă folosim prima soluție complexă de benchmarking pentru sistemele echipate cu plăci video DirectX 10. Numai în colaborare cu Windows Vista, evident.

A Puzzle Quest Story



Cei care aveau nevoie de datele personale ale unei persoane complet necunoscute trebuie să răsfoiască repede revista până la pagina 71, unde vor descoperi copia după buletinul lui Marin Nicolae, fiul lui Ion şi al Cameliei. Numai să nu faceţi rate în euro, că al dracu' creşteeee...



Dacă ai putea face un top al RTS-urilor, care ar fi pe primul loc? De ce? De unde a venit? Încotro se îndreaptă? Este părerea ta împărtăşită şi de alţii? Uită-te la pagina 12 şi vei vedea ce părere are Vali.

RTS-urile, trecut, prezent. Viitor?

Nu trebuie să ratezi acest joc. Ce îţi poţi dori mai mult decât un joc care să îţi pună mintea la contribuţie şi al cărui rezultat să nu fie trei pagini în caietul de teme pentru acasă? Citeşte rân-durile despre Zack & Wiki şi vei vedea ce joc trebuie să ceri de ziua copilului.



Zack & Wiki

HARRY POTTER REVINE LA TOAMNĂ

Cel mai nou joc inspirat de filmele cu şi despre Harry Pr0nster bazate pe scrierile lui J.K. Rowling va da năvală peste noi la toamnă şi va fi disponibil pe toate platformele posibile.

Bazat pe filmul cu acelaşi nume, Harry Potter and the Half-Blood Prince va urma păţaniile lui Harry şi ale celorlalţi mânuitori de scobitori magice, care explorează cotloanele şcolii Hogwarts în încercarea de a afla mai multe despre Prinţul cel impur.

Jocul va fi disponibil pe PC, PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360, Wii, Nintendo DS, PSP, Mac şi mobile, EA sincronizând lansarea lui cu premiera peliculei cinematografice, care va avea loc, evident, la toamnă. De menţionat că Harry Potter and the Half-Blood Prince este produs de EA Bright Light, studioul responsabil cu realizarea jocurilor Harry Potter anterioare.





INVAZIE DE SIMŞI

EA e în culmea fericirii. În cei opt ani de la lansarea primului The Sims, omuleţii virtuali s-au dovedit a fi o nesecată mină de aur pentru EA. The Sims Întâiul s-a vândut în nu mai puţin de 6,3 milioane de exemplare, cele câteva expansion-uri s-au răspândit mai rapid decât ciuma bubonică, iar The Sims 2 şi expansion-urile s-au vândut şi ele mai bine decât heroina distribuită la preţ de producător. Cavalerii abacului de la EA au făcut un mic calcul şi au aflat că au reuşit să vândă peste o sută de milioane de „Simşi" în întreaga lume. O sută de milioane. Deci The Sims a făcut cu 25 de milioane mai multe victime decât marea epidemie de ciumă bubonică din secolul al XIV-lea. Nici nu vrem să ne gândim ce se va întâmpla la lansarea lui The Sims 3. Probabil se vor deschide cerurile, un cor de îngeri va cânta un imn de slavă în „simlish" şi însuşi Dumnezeu Tatăl se va întrupa într-un tânăr ochelarist şi înţelept, cu teneşi chinezeşti şi o aureolă artizanală din lemn de fag şi va cumpăra un Sims 3 pentru ăla micu'.

INON ZUR RECRUTAT DE BETHESDA



Bethesda Softworks a renunţat la serviciile lui Jeremy Soule şi a ales ca prolificul compozitor Inon Zur să se ocupe de coloana sonoră a RPG-ului postapocaliptic Fallout 3. În ultimii ani, Zur a încasat o mulţime de premii, după ce şi-a oferit serviciile atât pentru jocuri, cât şi pentru filme. În 2004 a fost recompensat cu Game Audio Network Guild Award pentru Best Original Instrumental la Game Developers Conference. Cel mai recent proiect la care şi-a adus contribuţia este chiar Crysis-ul celor de la Crytek. De asemenea, îi putem asculta muzica şi pe fundalul jocurilor Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal, Warhammer 40K: Dawn of War, Company of Heroes, Prince of Persia Rival Swords, Twisted Metal: Head On, care reprezintă doar începutul unei lungi liste.



BIOSHOCK PE MARILE ECRANE

Probabil de teamă ca puterile oculte care-l sprijină pe prolificul Uwe Boll să nu invadeze şi Rapture-ul, executivii Take-Two au semnat repejor un acord cu studiourile Universal pentru realizarea unei adaptări cinematografice a shooter-ului Bioshock. Ştim sigur că Gore Verbinski (The Mexican, The Ring şi trilogia Pirates of the Caribbean) va ocupa scaunul de regizor şi se pare că Universal se află în tratative cu John Logan (The Last Samurai, Gladiator, Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street) pentru o adaptare a scenariului original al jocului.



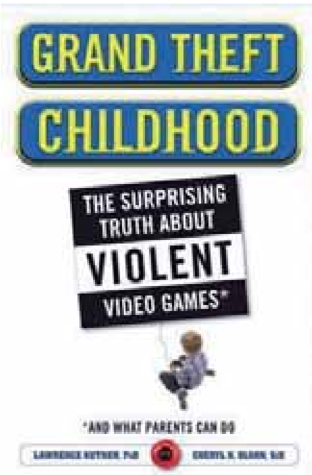
BEYOND GOOD & EVIL 2???

Lansat în 2003, Beyond Good & Evil a reuşit să-şi strângă un număr măricel de discipoli. Nu ni s-a părut genial, dar ne-am simţit foarte bine în compania lui şi ar trebui să-l încercaţi dacă încă n-aţi avut ocazia. Ei bine, într-un interviu acordat revistei franceze JeuxVideo, Michel Ancel declară că sequel-ul Beyond Good & Evil 2 se află în pre-producţie de aproximativ un an. Înainte să beţi şi să vă veseliţi, ar fi cazul să aflaţi că Beyond Good & Evil 2 încă nu a primit undă verde de la Ubisoft, deci s-ar putea să vă bucuraţi degeaba. Vom reveni cu amănunte dacă va fi cazul.



VIOLENȚA NE FACE MAI BUNI

Minunea minunilor... Am trăit s-apucăm și un studiu care nu înfierează jocurile pe calculator drept unealta Satanei. Și nu orice studiu, ci unul condus de doi psihologi de la Harvard, Lawrence Kutner și Cheryl Olson. În cadrul unui studiu „sponsorizat" de guvernul federal cu



aproximativ 1,5 milioane de dolari și care a durat aproape doi ani, cei doi au urmărit comportamentul a 1 200 de tinerei de școală generală. Nu intrăm prea mult în detalii, dacă vă interesează amănuntele, puteți căuta cartea celor doi „Grand Theft Childhood: The Surprising Truth About Violent Video Games and What Parents Can Do". Concluzia a fost că nu există nicio informație care să ateste faptul că atunci când copiii joacă jocuri violente, ei se comportă violent în viața reală. „Sigur, câțiva copii au avut un comportament jucăuș-agresiv după câteva ore petrecute în compania unui joc violent, dar reacțiile lor nu diferă cu mult față de cele afișate în urma vizionării unui film cu arte marțiale, de exemplu". Surpriză (da, suntem ironici)! Până la urmă jocurile nu ne transformă copiii în niște bestii însetate de sânge și sex, gata să atenteze la fecioria drăgălașei lor vecine după câteva ore de sex sălbatic cu extraterestre în Mass Effect. Faza cea mai tare e că au (re)descoperit faptul că violența din jocuri e într-o oarecare măsură benefică pentru copii (cu accentul pe „într-o oarecare măsură"). Perfect de acord. Jocurile violente ni se par o metodă de a te elibera de stresul acumulat peste zi mult mai pașnică decât, să zicem, o sesiune de pac-pac „pe bune" pe coridoarele școlii. Mai mult, se pare că tocmai „copiii care nu se joacă (jocuri video, nu prinsea) sunt supuși unor anumite riscuri". O concluzie cât se poate de logică având în vedere noile valori ale puștiulicilor din ziua de astăzi și grupulețele din ce în ce mai numeroase în care statutul social este dat de numărul de frag-uri (sau de cantitatea de „epic l00t", dacă nu sunteți pasionați de shooter-e).

DOOM, DOOM, SĂ-NĂLȚĂM

Scuipați-vă-n sân de trei ori, faceți-vă cruce să alungați demonii și săltați drujba sfințită din cui, căci hoardele nihiliste ale abisului se pregătesc să ne invadeze pentru a patra oară. Da, v-ați prins, Doom 4 a fost anunțat oficial, iar id Software recrutează noi oameni pentru a întregi echipa de producție (www.idsoftware.com/business/jobs/index.php, pentru cei interesați). Din păcate, n-au fost oferite mai multe detalii (se presupune că Doom 4 va profita de engine-ul id Tech 5), dar mai mult ca sigur că o să aflăm mai multe în data de 31 iulie, când id Software va găzdui cea de-a treisprezecea ediție a QuakeCon.



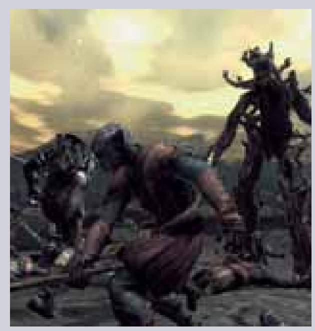
SE VOR LANSA

Mass Effect	PC	EA
LEGO Indiana Jones	PC, Xbox360, PS2, PS3, PSP, Wii, DS	LucasArts
Alone in the Dark	PC, Xbox360	Atari
Okami	Wii	Capcom
Samurai Warriors 2	PC	Koei



THE LORD OF THE RINGS: CONQUEST

Mare este gaura Inelului, frate Gandalf, și multe degete încap în ea. Tocmai când credeam că tartorii de la EA o să-i lase pe hobiți să se hodine măcar un an sau doi, am aflat că în toamnă ne va lovi încă un joc The Lord of the Rings. Este vorba despre The Lord of the Rings: Conquest, un action bătrânesc pentru PC, Xbox 360, PlayStation 3 și Nintendo DS dezvoltat de Pandemic Studios (Star Wars: Battlefront, Mercenaries, Destroy all Humans etc.), care ne va arunca (not again!!!!) în mijlocul bătăliilor epice descrise de taica Tolkien în Trilogia sa. Pe lângă iureșurile din locațiile deja clasice (Helm's Deep, Minas Tirith și așa mai departe) ni se va oferi ocazia să ne arătăm bărbăția și într-o serie de bătălii mai puțin cunoscute cinefililor (asediul cetății Minas Morgul, de exemplu). Vom controla personaje celebre sau mai puțin celebre, vom putea lupta și de partea lui Sauron (se spune că vom putea intra în cizmele necuratului dacă suntem cuminți) și vom transpira din greu pentru fiecare centimetru cub de țărână. Printre altele, Pandemic ne informează că LotR: Conquest va fi construit după modelul oferit de Star Wars: Battlefront, iar jucătorii vor fi liberi să-și îndeplinească obiectivele în ce ordine doresc. Trebuie s-o vedem și p'asta. Un Battlefront cu elfi. Hmmm…



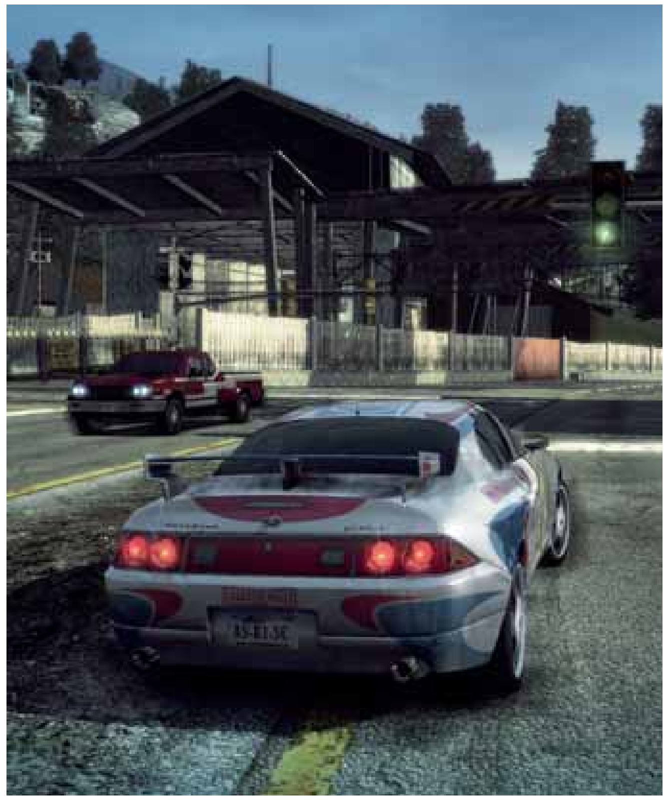


DRAGON AGE ÎN 2009

Acum vreo doi ani de zile, BioWare se pregătea să ne ofere un RPG destinat exclusiv PC-urilor, intitulat Dragon Age. Atunci când a fost anunţat, se întrezărea la orizont o dată de lansare pe la sfârşitul anului 2007, apoi a fost amânat pentru începutul lui 2008. Dar, din păcate nici până în ziua de azi nu am văzut un filmuleţ de gameplay, că să ştim şi noi cum merge treaba celor de la BioWare şi la ce să ne aşteptăm de la joc.

Cofondatorul BioWare, Raz Muyzka, ne linişteşte declarând că se munceşte intens la joc, care până acum „arată minunat" şi ar trebui să fie gata de lansare până în aprilie 2009. Nu ne rămâne decât să aşteptăm şi să sperăm că nu va fi amânat, din nou.





BURNOUT PARADISE PE PC

După Mass Effect, a sosit timpul ca altă franciză „console exclusive" să-şi croiască drum spre PC. Electronic Arts ne-a anunţat că studiourile Criterion Games lucrează de zor la o versiune pentru PC a lui Burnout Paradise. Modul multiplayer extins, noile opţiuni online şi conţinutul creat de utilizatori sunt doar câteva dintre bunătăţile oferite de versiunea pentru PC. Noi am fi fost mulţumiţi cu o copie perfectă a versiunii de console, dar dacă ei vor să ne ofere ceva în plus, nu ne supărăm câtuşi de puţin.

Câştigătorii lunii aprilie



04

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul Beowulf – The Game a fost câştigat de către Murariu Victor din Galaţi.

La concursul LEVEL împreună cu **Hercules**, Rica Daniel din Laslea a câştigat un set de boxe Hercules XPS 2.1 12.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii cinci participanţi au câştigat câte un DVD cu filmul The Kingdom: Druţă Florin Cătălin din Bucureşti, Agapescu Iulian din Bucureşti, Chiriloiu Iulian Gabriel din Făgăraş, Petroiu Constantin din Moneşti şi Dinescu Ştefan Marius din Păuleşti.

La concursul LEVEL împreună cu **Gameshop.ro**, Pătru Andrei din Sibiu a câştigat un joc Mass Effect pentru PC.

Câştigătorii sunt rugaţi să sune la redacţie: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.

Câştigătorii sunt rugaţi să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (emanuela_negura@vogelburda.ro) sau prin poştă (Vogel Burda Communication, OP 2 CP 4, 500530 Braşov). Premiul va fi expediat prin poştă. Persoana de contact: Emanuela Negură (0268-415158 interior 132).

Termenul de revendicare a premiului este trei luni de la data anunţării câştigătorului. După expirarea acestui termen, premiul nu mai poate fi revendicat.


10x
x
50
1x
100x





RTS-urile, trecut, prezent. Viitor?

Avertisment: textul ce urmează are o doză de subiectivism foarte mare spre nesimţit de mare, dar măcar am încercat.

RTS, adică Real Time Strategy, pentru cei cu seralul neterminat, este genul acela de joc în care faci baze, aduni resurse, le dai pe armată, toate astea doar ca să îţi permiţi afirmaţia „eşti praf" după ce îl own-ezi (am venit la oraş, am învăţat cuvinte noi) bine de tot.

Aş vrea să mă uit înapoi (dar mă doare gâtul de aseară, nu întrebaţi) la cum a evoluat acest concept de joc, dar tare mi-e teamă că nu o să-mi placă ce văd. OK, fă trei cruci, trage aer în piept şi gogogo!

Treaba asta cu RTS-urile a început prin '83, cu un joc numit Stonkers, care a folosit pentru prima dată conceptul de armată: tancuri, infanterie, artilerie. Alţii spun că Utopia, scos în '82, ar fi tata RTS-urilor, aşa că hai să zicem că ambele jocuri ar fi taţii a ceea ce numim noi strategie azi. Deci totul a pornit de la un cuplu gay, ok, nu pot să zic că mă aşteptam, dar bănuiesc că vă aduceţi aminte de Traian şi Decebal... deci se poate...

Ce avem noi azi în materie de RTS-uri li se datorează, dar abia prin anii 90 se cimentează conceptul, urmând ca de aici încolo să se creeze anumite etaloane pe care se vor baza creatorii jocurilor ce vor urma să apară pe piaţă.





În 1992, a apărut Dune II; ei bine, acest joc a deschis calea, pentru că aici au început să apară acele componente ale oricărui RTS de bun simţ: unităţile se mişcă folosind mouse-ul, aduni resurse ca să faci unităţi etc. (chiar îmi amintesc cum rupeam oasele în oponenţi cu Harkonnen pe SEGA, deci cu gamepad... those were the days...). Acum că s-a dat startul, era şi normal ca ideea să fie preluată de cei care vor fi dictatorii strategiilor, Blizzard Entertainment şi Westwood Studios: vă sună cunoscut? Dar titluri precum WarCraft, Age of Empires, Command & Conquer, StarCraft?

De la aceste jocuri am putea spune că au pornit conceptele de micromanagement şi macromanagement.

Ce este micromanagementul?

Micromanagement, sau micro, reprezintă felul în care jucătorul coordonează micile (Micro? Mic? Acum totul se leagă!) detalii dintr-un joc, în principal unităţi speciale, ca de exemplu un şaman în WarCraft sau un High Templar în StarCraft.

De ce este important?

Avantajul unui jucător cu un micro bun este că poate practic să întoarcă sorţii unui joc, pentru că, folosind acele unităţi speciale (adică acelea care nu au numai buton de atac, pentru cei care nu au absolvit Mecanica Fină sau Agronomia încă) mai bine decât adversarul său, are şansa să facă mai mult damage decât primeşte. Un concept simplu, de altfel: dacă folosesc micro şi am câteva unităţi care valorează 100 lei, dar îţi mănânc unităţi de 500 lei, ghici cine poate folosi construcţia „eşti praf"?

Ce este macromanagementul?

Macromanagement, sau macro, înseamnă de fapt abilitatea unui jucător de a controla jocul din punct de vedere economic: să aibă resurse în mod constant şi să producă unităţi în mod constant, la asta se rezumă un macro de succes.



De ce este important?

Când vrei să fii printre cei buni, dar scapi săpunul în faţa celor cu un micro fantasmagoric, asta e a doua variantă pe care o poţi alege pentru a câştiga un joc: faci bani mulţi şi apoi produci unităţi pe care pur şi simplu le trimiţi în baza oponentului, fără să te mai intereseze dacă îşi fac treaba. Tu eşti ocupat să produci alte unităţi între timp, ai uitat?

Evoluţia RTS-urilor nu înseamnă tot timpul chiar o evoluţie şi treaba asta este de fapt caracteristică tuturor genurilor: există companii care cred că un joc mai bun este un joc mai frumos, dar nu are rost să intrăm în detalii aici, pentru că ştim cu toţii cât de mult se înşală (sper că se aude în spate acolo la Electronic Arts). Biblia jocurilor de strategie spune aşa: „Thou shalt make a game that is easy to learn and hard to master". Cu alte cuvinte, româneşti, un RTS de calitate trebuie să fie uşor de învăţat şi greu de stăpânit, ca şi copiatul în facultate.

De ce uşor de învăţat?

Dacă tu, ca game developer, reuşeşti să creezi un joc care să conţină elemente simple, dar eficiente pentru a defini un joc bun, atunci îţi asiguri o bază de fani într-o creştere continuă (bine, până la un anumit punct, că niciun joc nu are numele de familie MacLeod): dacă lumea vede că e uşor, îl va încerca în mod sigur. Gândiţi-vă la muzica dance românească. De fapt, la muzica dance în general.

De ce greu de stăpânit?

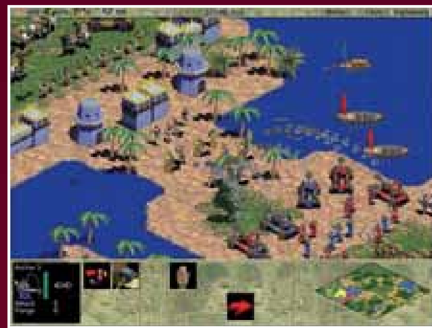
Bun, ai făcut un joc care ţi-a adus încasări ce-ţi permit să cumperi membrii unui consiliu local din

Vişeu sau Copşa Mică. Cum fac să exploatez jocul şi mai mult decât prin vânzarea efectivă?, te vei întreba, consultând deja broşurile cu case în Hawaii. Ei bine, gândeşte-te că marii artişti ca Angela Similea sau Mirabela Dauer nu puteau să stingă setea fanilor doar cu casete audio pentru casetofoanele lor Domotec, aşa că mai dădeau câte un concert, pentru că hoardele o cereau. Alo, domnu' game developer, mă urmăreşti? Pentru ca jocul tău să fie în continuare exploatabil, trebuie să iei în calcul chestia asta. Cum? Hai să vedem: un joc care nu are nevoie de patch-uri este ca un manelist citind şi explicând pasaje din ultima carte a lui Pleşu – nu există. Nu zic să foloseşti publicul ca beta testeri care muncesc pe gratis, doar ca să scoţi jocul mai repede pe piaţă; zic să fii atent ce părere are comunitatea despre el şi să fii pregătit să îl bagi în service ori de câte ori e nevoie. Ţine minte 10 cuvinte: patch = îmi pasă de ce zic oamenii despre jocul meu. Nu rimează.

O altă problemă pe care trebuie s-o vedem rezolvată este echilibrul părţilor. În Dune 2, chestia foarte interesantă e că vorbim de trei rase, nu opoziţia binară „bine-rău" folosită atât de des (deşi WarCraft şi WarCraft II au arătat că se poate scoate un joc mişto şi cu două rase), încât mandatele lui Iliescu deja par numărabile. Aşa că au creat un stil de echilibru, rudimentar, ce-i drept, dar mai bun decât nimic (Command & Conquer: Tiberian Sun, anyone?): Harkonnen avea unităţi puternice, dar încete, Ordos avea armata compusă din unităţi slabe, dar rapide, iar Atreides era la mijloc (nu, nu unităţi încete, dar slabe).

Age of Empires a venit cu o multitudine de rase, dar au fost toate atât de unice încât până şi un ritm de muzică tehno pare original: unii aveau arcaşi care trăgeau de mai departe, alţii aveau călăreţi mai rapizi, ceilalţi aveau infanterie cu armură mai mare etc. Avem un cuvânt pentru voi: plictisitor! Microsoft a ucis unicitatea rasială într-un joc de strategie şi a făcut-o sub scuza „da, bă, da' am făcut un joc despre oameni, nu pot să bag originalitate cât într-unu' bazat pe SF". Atunci de ce aţi scos miliarde de serii Age of Empires? N-a mers o dată, nu insista. Nu e Windows.

Command & Conquer (toate versiunile până Tiberian Sun inclusiv) a venit doar cu două părţi, şi alea proaste. Din ciclul „care ajunge primul la unităţile mari câştigă", acest joc a fost atât de simplist (în sensul rău spre foarte rău al cuvântului), că mi-e greu să vă spun fără să am dureri renale. Un exemplu: clic-dreapta nu există la ei, deci ca să selectezi o unitate, un grup sau să le muţi (nu sunt atât de absurd încât să cer chestii sofisticate precum „Patrol",







„Attack zone" sau „Hold Position"), nu foloseai un mouse special cu un buton inventat pentru aşa ceva. Nu, clic-stânga e de ajuns în opinia celor de la Westwood. Exerciţiu de răbdare: să muţi un grup de unităţi foarte aproape de alte unităţi sau clădiri de-ale tale fără să ţi se deselecteze grupul. Provocări din astea separă băieţii de bărbaţi.

StarCraft a dezvoltat ce a început WarCraft şi ce a continuat WarCraft II, având de data aceasta trei rase. Echilibrul rasial care este legendar în StarCraft nu s-a creat, el a fost obţinut prin opt patch-uri. Începând cu versiunea 1.09, RTS devenea sinonim cu StarCraft. Clic-dreapta (ce jenant, măi dragă Command & Conquer!), posibilitatea de a scoate unităţi din mai multe clădiri de acelaşi fel, hotkey etc... toate aceste detalii au fost ingredientele unei reţete de succes. StarCraft este ca vinul bun, clar.

WarCraft III a supralicitat, aşa că avem şansa să vedem patru rase care îşi rup picioarele/cozile/cum-se-zice-la-picioare-de-fantome-sau-chestii-fără-o-formă-clară/alt răspuns în bătălii semi-3D, pline de animaţii şi vrăji care dau impresia că e vreo paradă braziliană. Din păcate, nici după 21 de patch-uri nu s-a ajuns la un echilibru perfect cu care StarCraft se poate lăuda, dar măcar se vede că băieţii de la Blizzard încearcă.

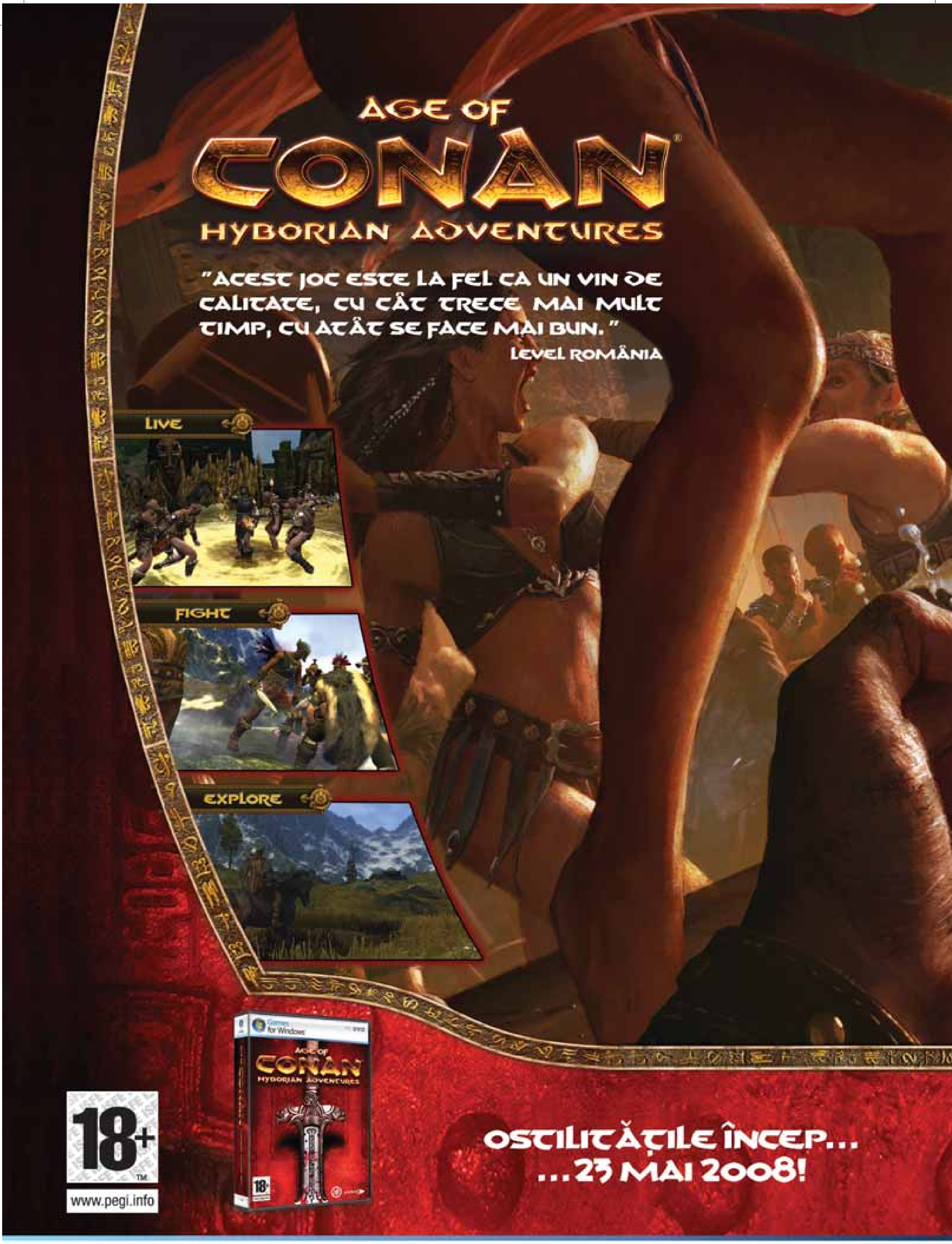
Concluzie

Dacă e să privesc un pic în viitor şi să-mi încerc talentul de Mamă Omidă pe care nu îl am, aş zice că RTS-urile care se bazează pe campania single player şi storyline ar fi bine să-şi facă bagajele şi să se mute în lada de gunoi a istoriei jocurilor. Cu siguranţă că o poveste captivantă atrage, dar odată ce-l termini şi nu are cu ce să te mai atragă, jocul ăla e mort, simplu. Povestea din joc este bună să atragă jucătorul, dar platforma multiplayer este baza acum, iar StarCraft II este cel mai aşteptat RTS sequel şi pe bună dreptate: acest joc va marca o nouă eră în ceea ce priveşte strategia în timp real la nivel competitiv. Evoluţia jocurilor în general tinde să se bazeze pe grafică, iar cum acest aspect nu este chiar atât de important pentru tipul ăsta de jocuri, aş zice că mai au o scăpare. Dar nu-l mai lăsaţi pe Microsoft să scoată strategii!

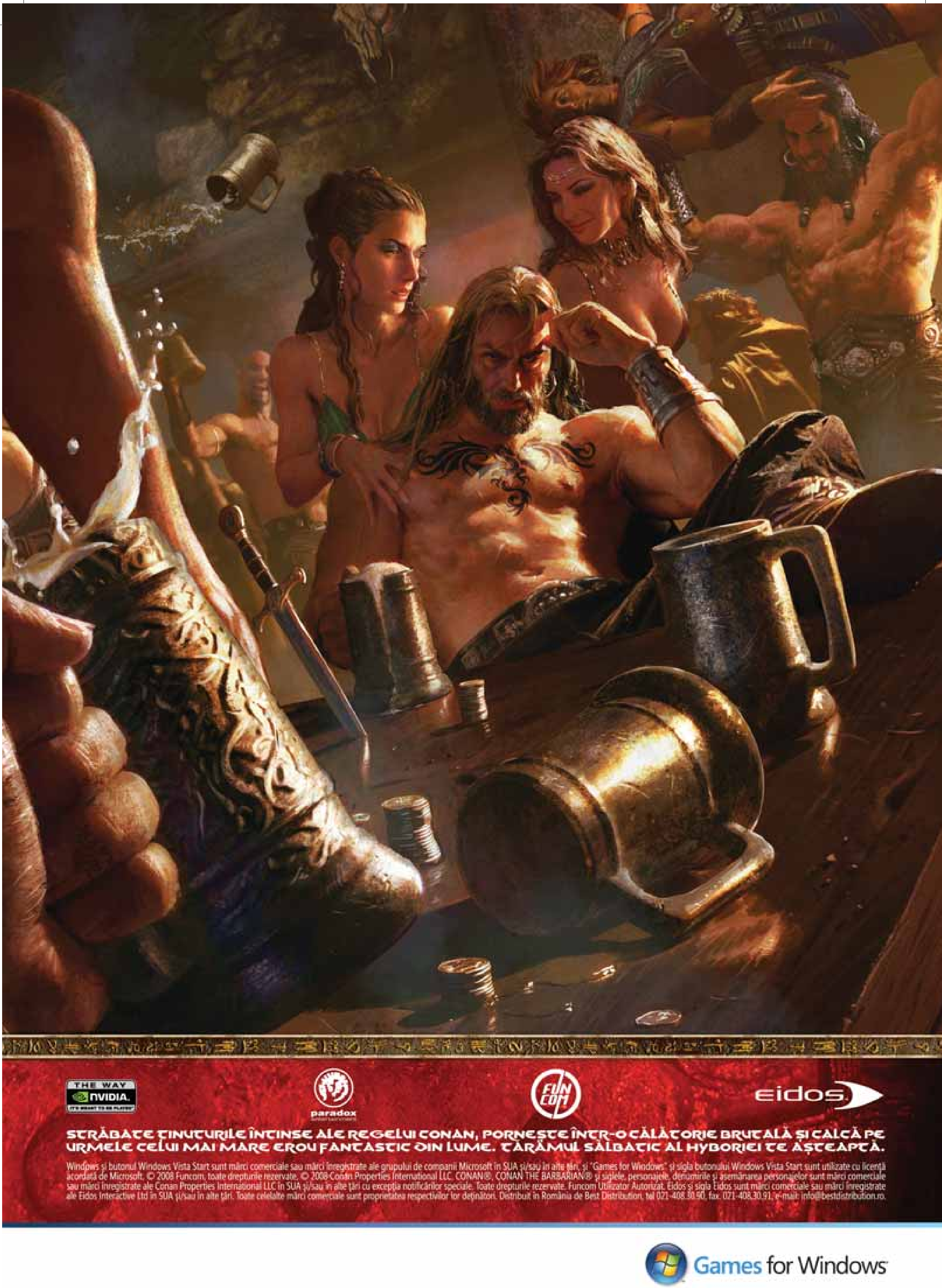
■ **vhallee**







AGE OF
CONAN
HYBORIAN ADVENTURES
"ACEST JOC ESTE LA FEL CA UN VIN DE CALITATE, CU CÂT TRECE MAI MULT TIMP, CU ATÂT SE FACE MAI BUN."
LEVEL ROMÂNIA
LIVE
FIGHT
EXPLORE
18+
www.pegi.info
OSTILITĂȚILE ÎNCEP...
...23 MAI 2008!


THE WAY NVIDIA
paradox
FUNCOM
Eidos
STRĂBATE ȚINUTURILE ÎNTINSE ALE REGELUI CONAN, PORNEȘTE ÎNTR-O CĂLĂTORIE BRUTALĂ ȘI CALCĂ PE URMELE CELUI MAI MARE EROU FANTASTIC DIN LUME. TĂRÂMUL SĂLBATIC AL HYBORIEI TE AȘTEAPTĂ.
Windows şi butonul Windows Vista Start sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale grupului de companii Microsoft în SUA şi/sau în alte ţări, şi "Games for Windows" şi sigla butonului Windows Vista Start sunt utilizate cu licenţă acordată de Microsoft. © 2008 Funcom, toate drepturile rezervate. © 2008 Conan Properties International LLC. CONAN®, CONAN THE BARBARIAN® şi siglele, personajele, denumirile şi asemănarea personajelor sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Conan Properties International LLC în SUA şi/sau în alte ţări cu excepţia notificărilor speciale. Toate drepturile rezervate. Funcom Utilizator Autorizat. Eidos şi sigla Eidos sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Eidos Interactive Ltd în SUA şi/sau în alte ţări. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deţinători. Distribuit în România de Best Distribution, tel 021-408.30.90, fax. 021-408.30.91, e-mail: info@bestdistribution.ro.
Games for Windows

Coverage Prerelease Shadowmoor



Cu riscul de a părea un alienat social al cărui domiciliu este beciul părintesc, trebuie să recunosc că da, de ceva vreme îmi întreţin o porţiune din timpul liber cu jocul acela notoriu de cărţi, pe numele său Magic: The Gathering.

În lumina acestei deprinderi relativ recente şi pentru că nu văzusem niciodată Budapesta mai mult decât în trecere, personalităţile mele multiple au luat decizia democratică şi unanimă de a merge la prerelease-ul noului set de cărţi, Shadowmoor. Cu toate că prerelease-ul a avut loc simultan în multe locuri, inclusiv în Bucureşti, am preferat să merg la cel de la Budapesta în speranţa că vor fi mai mulţi jucători şi o atmosferă ceva mai exotică decât pe plaiurile autohtone.

Astfel, am ajuns, după o cursă nebunească (doamne-feri să întârziem) la Games Shop-ul din capitala maghiară, la subsolul căruia a avut loc o competiţie în format Sealed Deck.

Numărul participanţilor a fost iniţial 64, dintre care 8 români, un american şi 55 de maghiari.

Pentru necunoscători, Sealed Deck este practic un format de concurs în care fiecărui jucător i se acordă un tournament deck şi nişte booster pack-uri, pe care le desface, le inventariază şi le returnează organizatorilor, urmând să primească, la rândul lui, cărţile desfăcute şi inventariate de alt jucător. De dragul cifrelor, un booster pack conţine 15 cărţi aleatoare, dintre care o rară, iar un tournament deck conţine 75 de cărţi aleatoare, dintre care 30 de land-uri. Urmează apoi ca fiecare jucător să-şi formeze pe loc un pachet din cărţile primite înapoi de la organizatori. Aceasta este procedura normală, al cărei scop este prevenirea trişului prin adăugarea de cărţi puternice din stocul personal. Dat fiind însă că Shadowmoor nu fusese lansat oficial şi deci nu aveau cum să fie cărţi ascunse prin buzunarele participanţilor, o astfel de manevră neconvenţională ar fi fost imposibilă, nefiind nevoie de returnarea cărţilor.

Ceea ce m-a bucurat, de altfel, enorm, dat fiind că printre cărţile pe care le-am găsit când am desfăcut pachetele acordate s-a aflat şi una din cele mai puternice creaturi din noul set, şi anume Oona, Queen of the Fae, foliată (drept pentru care distinsul domn Policarp îşi scrâşneşte dinţii de ciudă).

S-a jucat, ca de obicei la astfel de evenimente, în format Swiss Rounds, ceea ce implică meciuri bo3 (două din trei) împotriva adversarului cu scorul cel mai apropiat de al tău, în prima rundă adversarii fiind aleşi aleator.

Nu am ajuns în top 8, care e, practic „podiumul" concursului, dar pot să spun atât – pachetul câştigător a fost verde/roşu, bazat pe creaturi mari şi burn, adică vrăji cu damage direct, iar din cele 8 pachete care au ajuns în finală unul singur n-a avut roşu în compoziţie. Costurile-hibrid de mana ale noului set au permis foarte multă flexibilitate în alcătuirea pachetelor, iar natura anumitor cărţi care au apărut în el au sugerat, se pare, jucătorilor mai buni decât mine că roşu, spontan şi direct ca întotdeauna, are cele mai mari şanse de câştig.

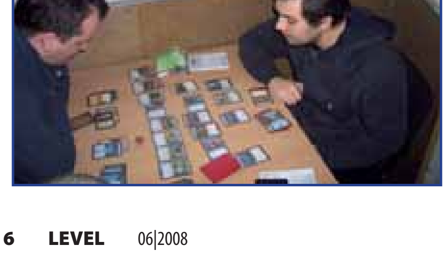
Am fost plăcut surprins de spontaneitatea organizatorilor şi de modul civilizat în care au decurs lucrurile. Chiar şi sub presiunea timpului, şi având în vedere numărul ridicat de concurenţi faţă de celelalte competiţii la care am fost prezent, Judge-ul (arbitrul) a administrat rundele cu detaşare şi profesionalism. După primele 4 runde (din 8), s-au retras 18 jucători, care probabil speraseră să prindă unul din primele 8 locuri. Spre mijlocul competiţiei s-au alăturat spectatori entuziasmaţi şi amatori de MtG care au vrut să facă schimb de cărţi cu concurenţii.

După fiecare meci se făcea roi la intrarea în pivniţă, fumătorii făcând schimb de strategii sau idei şi împărtăşindu-şi unul altuia scamatorii care s-au întâmplat pe parcursul meciurilor.

Pentru echivalentul în forinţi a aproximativ 80 de lei (taxa de înscriere), fiecare jucător s-a ales cu toate cărţile pe care le-a desfăcut, tipic competiţiilor în format Limited. În afară de primii opt, a căror premiere a fost suficient de stufoasă încât să ne facă să ne întrebăm ce mafie sprijină geekimea ungurească, s-au dat premii aleator şi concurenţilor care nu s-au calificat, de la şepci, ochelari de soare şi până la o cutie cu bunătăţi de la Wizards of the Coast.

După cele opt runde din prima etapă, a urmat finala între primii opt jucători, în paralel desfăşurându-se un Booster Draft la care s-au înscris o parte din concurenţii care fuseseră eliminaţi. Atât cât am apucat să văd, finala mi s-a părut deosebit de ciudată, dat fiind că deck-urile semănau enorm între ele, iar mirror match-ul mi se pare poate cel mai greu match-up, indiferent de pachetul cu care joci.

Comunitatea din Budapesta pare destul de competitivă şi în acelaşi timp prietenoasă încât să recomand oricărui jucător de Magic care are timp, bani şi predispoziţie să vină tura viitoare, la prerelease-ul Eventide din iulie.





■ Zuluf

ASUS EN9800GX2 TOP

Cu 11% Mai Rapidă !

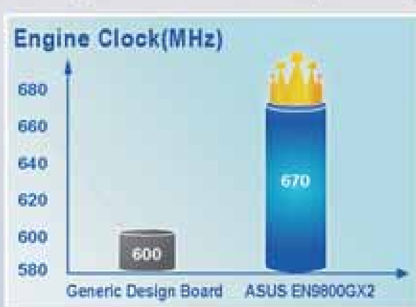
Cea Mai Rapidă Placă Video Din Lume



Pentru cei care vor să aibă cea mai rapidă placă video, ASUS EN9800GX2 TOP/2D/1G reprezintă singura lor opţiune. Această placă video este perfect construită şi dispune de două procesoare grafice GeForce 9800 cu frecvenţe îmbunătăţite prin overcloking – oferind o îmbunătăţiere cu 11% comparativ cu variantele standard. Dotată cu 1GB de memorie, această piesă hardware îţi merită numele de Cea Mai Rapidă Placă Video. ASUS EN9800GX2 TOP/2D/1G oferă gaming în rezoluţii HD şi un playback perfect HD. În plus ASUS EN9800GX2 TOP/2D/1G este dotată cu tehnologia SmartDoctor pentru Shader Clock overclocking, iar în cutie plăcii se află unul dintre cele mai tari jocuri DX10: Company of Heroes: Opposing Fronts.

Cea Mai Rapidă Placă Video Din Lume

EN9800GX2 TOP dispune de un framebuffer de 1GB şi are frecvenţele ridicate de la 600MHz la 670MHz pentru core, de la 1500MHz la 1675MHz pentru shader şi de la 2GHz la 2.13GHz pentru memorie. Aceste noi valori generează un scor de 16936 în 3DMark06, adică cu 11% mai multă performanţă în comparaţie cu alte plăci video de referinţă şi cu 50% mai mult decât un GeForce 8800 Ultra generic.



▲ ASUS EN9800GX2 TOP Provides Enhanced Performances

Tehnologia exclusivă ASUS GamerOSD

EN9800GX2 TOP are în dotare şi tehnologia exlusivă ASUS GamerOSD, funcţie ce descătuşează forţa plăcilor video ASUS. Această funcţie oferă overclocking pentru placa video direct în timul jocurilor, iar tu beneficiezi de upgrade de performanţă real time atunci când ai nevoie.

Primeşti bundle cel mai tare joc DX10: Company of Heroes: Opposing Fronts

Company of Heroes: Opposing Fronts este un nou episod în celebrul joc de strategie. Acest joc oferă un uimitor nivel de realism cu efecte de lumini spectaculoase, vehicule îmbunătăţie din punct de vedere grafic, schimbarea în mod dinamic a condiţiilor atmosferice, etc. Cu performanţele oferite de ASUS EN9800GX2 TOP/G/2DI/1G vei beneficia de toate detaliile grafice pe care acest joc le poate oferi cu adevărat.

Magic The Gathering – Shadowmoor

Lipsa resurselor de timp şi bani m-a împiedicat să particip la Pre-Release-ul setului Shadowmoor care a avut loc în apropiata capitală Budapesta. Despre eveniment vă va povesti colegul proaspăt-iniţiat/corupt Zuluf undeva în restul paginilor revistei, lăsându-mi mie onoarea de a da detalii mai generale referitoare la set şi la cărţile din acesta.

Background

Voi începe prin a-i informa pe cei noi în domeniu asupra sistemului de legalitate a cărţilor de Magic the Gathering. Băieţii de la Wizards of the Coast scot periodic seturi noi de cărţi, variate ca număr. Seturile cu o temă comună formează un aşa-numit „block" şi au de regulă câte trei seturi. La fel, cele mai populare şi mai jucate cărţi din aceste seturi „expansion" sunt reprintate în seturile „core" care apar mai rar (odată la doi ani).

Există mai multe formate de joc, dintre care cel Standard este cel mai des jucat şi cel mai popular. În acesta sunt legale cărţile din cele mai recente două blocuri şi ultimul Core Set. Odată cu apariţia pe piaţă a unui bloc nou, cel mai vechi dintre cele două iese odată cu cărţile componente din formatul Standard şi trebuie să daţi bani pe cărţi noi, în timp ce restul sunt puse pe un raft să adune praf. Mă rog, nu chiar. Mai există formatul Extended în care sunt legale ultimele şase blocuri şi ultimele două Seturi Core. Apoi mai avem „Legacy", „Vintage" şi altele care se joacă mai rar şi cu tot mai multe cărţi, dar asupra cărora nu insist.



Ţara Soarelui-Răsare (şi nu Apune)

Toamna trecută, Wizards of the Coast făcea ceva un pic diferit, şi anume anunţa că următorul bloc ca legalitate în turnee va fi compus din două alte mini-blocuri, fiecare conţinând câte două seturi. Astfel apărea Lorwyn, un set cu tematica plasată într-un tărâm unde soarele nu apune niciodată şi vara e singurul anotimp cunoscut. De asemenea, un set în care creaturile numite „Kithkin" şi care semănau cu oamenii normali în Time Spiral au devenit aici munchkins parcă rupţi din „Albă ca Zăpada şi cei şapte Pitici" şi în care mlaştinile, land-urile de culoare neagră, erau împânzite de floricele colorate, făcându-mi testosteronul să se dilueze.

Mai apărea apoi expansion-ul Morningtide, care se desfăşura în aceeaşi lume de basm cu pitici şi mlaştini greţos de colorate, iar acum, primul set din al doilea mini-bloc, Shadowmoor. Un cataclism aruncă Lorwyn într-o noapte fără sfârşit, iar ţinutul îşi schimbă numele. Rasele se alterează şi ele odată cu dispariţia luminii, iar mlaştinile devin din nou întruchiparea ideilor de moarte şi descompunere, concepte de altfel caracteristice culorii negru (mulţumesc pe această cale geniilor care au salvat negrul de la moarte prin flori ca în Grim Fandango). Doamnelor şi domnilor…Shadowmoor!

Mecanici noi de joc

Una din noutăţile din Shadowmoor este reprezentată de cărţile cu cost de mana hibrid. Ok, mint cu neruşinare. Nu e nimic nou sub soare, a mai apărut în Ravnica, dar erau aşa de puţine cărţi încât nu contează, deci tot eu am dreptate. Revenind, în Shadowmoor au apărut simboluri de mana împărţite, care pot fi plătite cu una din culorile reprezentate pe fiecare simbol. Astfel, o carte care costă 2 mana, fiecare din ele fiind albă/neagră, poate fi jucată plătind orice combinaţie de 2 mana de culorile respective. De asemenea, va fi în acelaşi timp atât o carte neagră, cât şi una albă şi va avea un Converted Mana Cost (CMC) de 2. Mai avem şi unele cărţi la care fiecare simbol poate fi plătit cu doar o mana de o culoare sau mai multe din celelalte patru, deci dacă am avea o creatură cu două simboluri de 2/alb (2 mana de orice culoare sau 1 mana alb) ea ar putea fi jucată cu 4 mana de orice culoare, 2 de orice culoare şi 1 albă sau 2 albă. O astfel de creatură ar avea în continuare culoarea albă, indiferent de mana folosită pentru a o juca, dar CMC-ul este doar cel mai mare cost posibil, deci 4.

O mecanică, de data aceasta complet nouă, este Wither. O creatură cu Wither nu va da damage în mod normal, ci în forma unor countere –1/-1. Pentru cei nefamiliarizaţi cu MTG, damage-ul de pe o creatură dispare la sfârşitul unei ture dacă aceasta nu a murit. Counterele acestea –1/-1 înseamnă pe lângă faptul că damage-ul rămâne acolo că scade şi puterea creaturii atacate cu 1. Astfel, avem damage permanent şi în MTG, la fel ca şi în WoW TCG. La naiba…am zis „mecanică nouă" la începutul paragrafului, nu? Trecând peste asta, mai precizez că absolut orice tip de damage dat de creatura respectivă (indiferent că e din combat, abilităţi activate sau enchantment-uri de gen Firebreathing) este dat sub formă de countere.

Sunt aproape sigur că următoarea mecanică pe care o voi descrie este una originală şi complet nouă. Mă refer aici la Persist, o abilitate exclusivă creaturilor care spune că dacă respectiva creatură cu Persist intră în graveyard şi nu avea în momentul morţii countere de –1/-1 pe ea se întoarce în joc cu un counter de –1/-1. Teoretic asta înseamnă că o putem refolosi doar o dată. Practic putem anula acele countere cu





altele de tip +1/+1. Atenție, însă. Nu doar counterele provenite din Persist fac o creatură să nu se mai întoarcă. Orice tip de counter negativ previne activarea abilității, cum ar fi cele din Wither. Creatura reintrată în joc se comportă în același fel cu una de-abia jucată: are „summoning sickness" și nu poate ataca în tura curentă decât dacă are Haste.

Conspire e o abilitate folositoare în deck-urile cu multe creaturi și e oarecum asemănătoare cu Storm. Mai concret, de câte ori jucăm o carte cu Conspire (de obicei de tip Sorcery sau Instant) putem să tapăm două creaturi care au în comun cel puțin o culoare cu cartea jucată și în schimb să primim o copie a cărții care poate, dacă vrem, să aibă o țintă diferită decât originalul. Avantajul aici față de Storm este versatilitatea. În timp ce Storm era o abilitate axată pe roșu, Conspire poate apărea pe mai multe culori dat fiind modul Hibrid de plată pentru mana. O carte verde/albă cu Conspire poate fi folosită tapând orice combinație de două creaturi albe sau verzi. Dezavantajul ar fi costul ridicat al cărților conspiratoare care iau în calcul și copia, situându-se undeva între costul cărții dacă ar fi singură și dublul acestuia. Concluzia ar fi că orice carte cu Conspire merită jucată doar dacă ne permitem și să o copiem.



În final avem ceva nu tocmai inovator sau nou, doar o nouă abordare a unui concept existent de mai demult și anume Untap. Untap e opusul acțiunii de Tap (ca să vezi!) și se referă la întoarcerea cărții din poziție orizontală în poziție verticală. Înainte să mă bată nenea redactor-șef că bat câmpii doar ca să iasă 10 000 de caractere, permiteți-mi să explic… Untap care exista înainte doar ca efect al unei abilități apare acum sub formă de cost al abilităților activate. Multă lume va spune „Dar e în interesul meu să am cât mai multe cărți netapate. Costul ăsta e un lucru bun!". Da, într-adevăr, dar așa cum o carte trebuie să fie netapată pentru a putea folosi orice care implică „tap", tot așa doar o carte tapată poate fi folosită în conjuncție cu Untap, ceea ce de multe ori înseamnă să ataci, ceea ce uneori nu e recomandat. Fac aici o mică paranteză și vă recomand să căutați pe YouTube filmulețul demonstrativ pentru a râde de modul în care tipul „forțează" o carte tapată să se tapeze din nou pentru a evidenția că „nu se poate, dom'le!". Asemenea costului Tap, Untap a primit propriul său simbol (flip 180 degrees horizontally, flip 180 degrees vertically, invert colors) și se poate folosi la practic orice abilitate a oricărei cărți de tip permanent.



Deck-uri tematice

Ca orice set nou de Magic, Shadowmoor vine cu propriile așa-numite Theme Decks: Deck-uri preconstruite de 60 de cărți, legale în concursuri standard cu o strategie bine-închegată care reprezintă un punct excelent de start pentru un începător.

Primul dintre acestea este Aura Mastery: un deck alb/albastru hibrid între un deck de creaturi și unul de control care conține o masă de enchantment-uri care oferă bonusuri creaturilor proprii sau penalități celor adversare. Piesa de rezistență este Twilight Sheperd: un Înger alb de 3 mana și 3 mana albă de 5/5 cu Flying, Vigilance și Persist care în momentul în care intră în joc ne dă înapoi din graveyard în mână toate cărțile ce au intrat acolo în tura respectivă.

Overkill e un deck aggro roșu/verde care folosește strategiile clasice ale acestor culori și anume damage-ul direct și creaturile mari pentru a înfrânge adversarul.



Exemplul perfect este Mossbridge Troll. Un Troll 5/5 de 5 mana și 2 mana verde care se regenerează și primește +20/+20 dacă tapăm oricâte creaturi pe care le controlăm (în afară de acesta) cu putere cumulată mai mare sau egală cu 10.

Mortal Coil ne prezintă un albastru/negru care se joacă atât cu counterele de –1/-1, cât și cu nervii adversarului. Conține creaturi cu Persist și moduri de a muta countere pe alte creaturi (de obicei ale adversarului). Pentru amatorii de control avem un River Kelpie: Beast de 3/3 care costă 3 mana și 2 albastru, are Persist și de câte ori acesta sau o altă carte permanentă intră în graveyard ne face să tragem o carte.

Dacă Mortal Coil manipulează countere, atunci Army of Entropy e acolo ca să-i ofere obiectul muncii. Un negru/roșu plin de creaturi cu Wither și alte cărți care dau countere mai ceva ca politicienii noștri decorațiuni în anii electorali. Ashenmoor Liege e o bijuterie de Elemental de 4/1 care costă 1 mana și 3 mana hibrid negru/roșu care dă +1/+1 tuturor creaturilor negre sau roșii pe care le controlăm (și +2/+2 hibrizilor). De asemenea, de câte ori acesta devine ținta unei abilități sau vrăji a unui oponent, acel oponent pierde 4 viață.

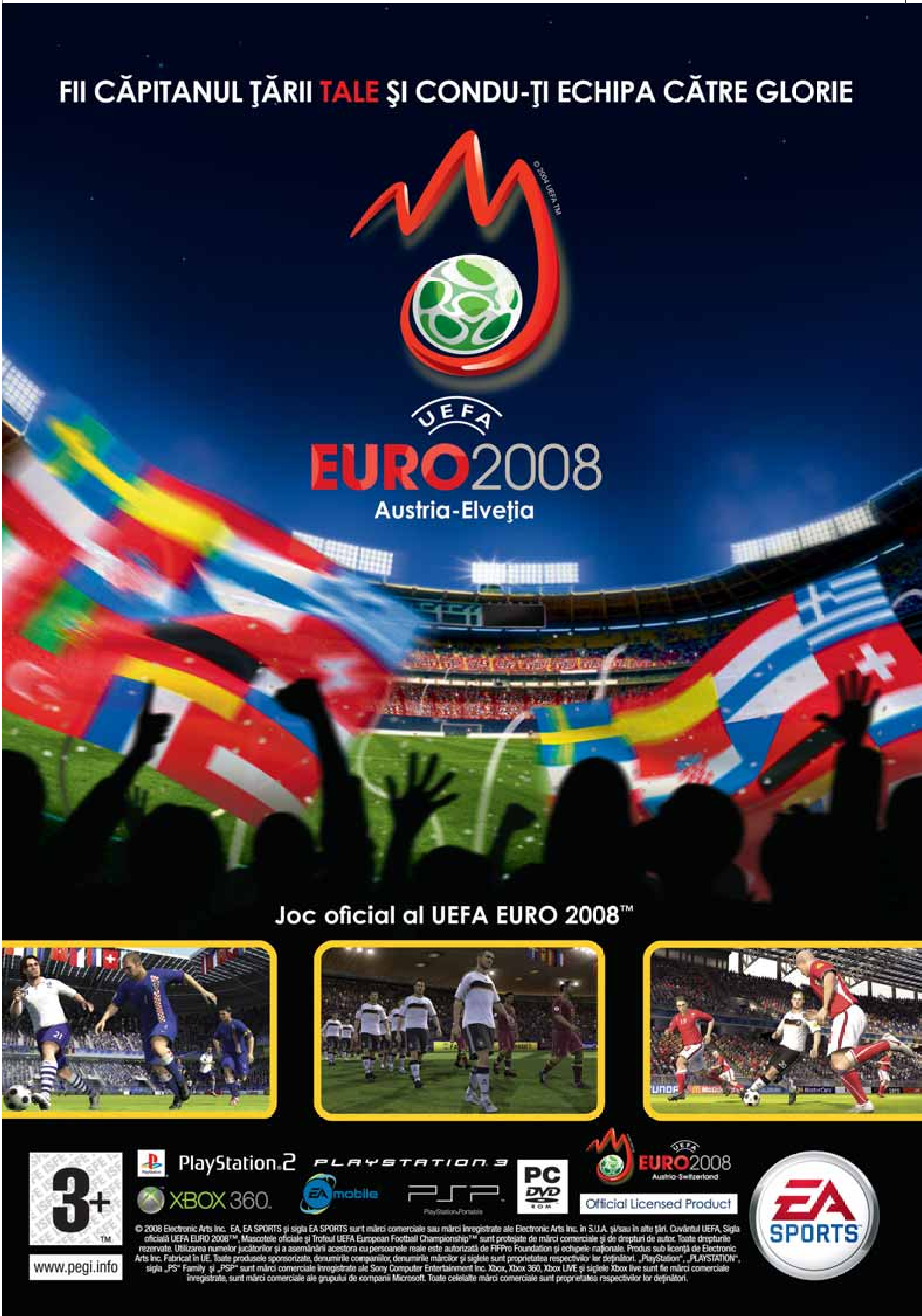
În final, avem Turnabout: un verde/alb cu creaturi care fac uz de noul Untap și de cărțile cu Conspire. Asemenea Ashenmoor-ului, există un Wilt-Leaf Liege care face același lucru pentru cărțile albe și verzi, dar are 4 toughness în loc de 1 și dacă un oponent ne face să aruncăm cartea, o putem pune direct în joc în loc de graveyard.

Another block in the wall

Per ansamblu, Shadowmoor arată destul de solid și mai interesant decât precedentele Lorwyn și Morningtide. A intrat în legalitate pe data de 2 mai 2008 și conține 281 de cărți noi cu care vă puteți juca, dintre care 80 rare, 79 necomune și 122 comune. Dacă aveți noroc ca Zuluf, poate vă și pică o „Oona, Queen of the Fae" foliată în primele boostere pe care le deschideți, dar nu mi-aș face mari speranțe.

■ **Paul Policarp**

Pentru mai multe informații vizitați www.magicthegathering.com

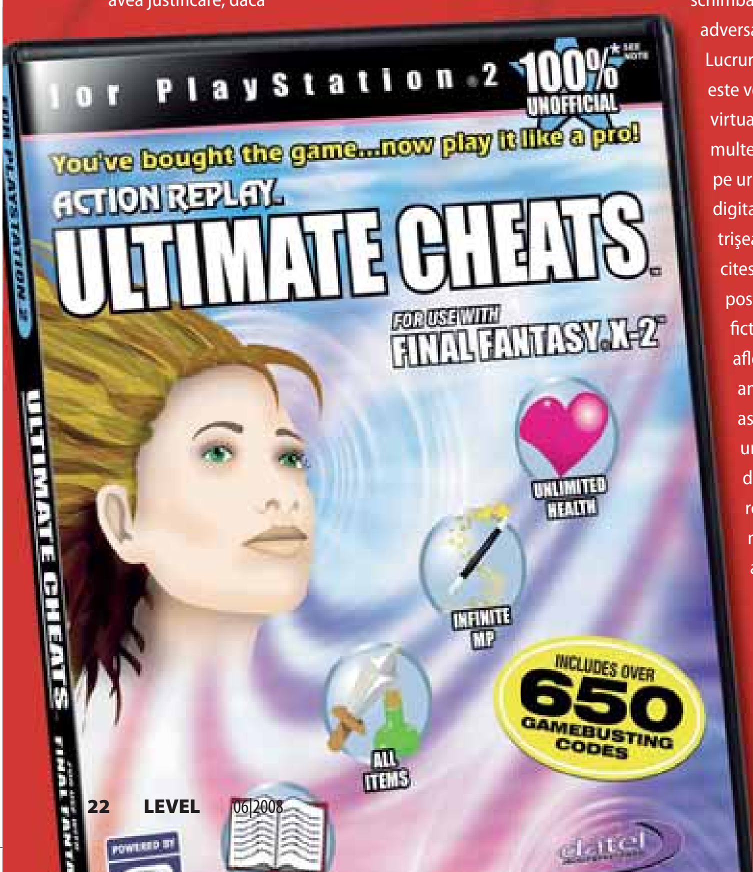

FII CĂPITANUL ŢĂRII TALE ŞI CONDU-ŢI ECHIPA CĂTRE GLORIE
© 2004 UEFA TM
UEFA
EURO2008
Austria-Elveţia
Joc oficial al UEFA EURO 2008™
3+
www.pegi.info
PlayStation.2
PLAYSTATION 3
XBOX 360
EA mobile
PSP
PlayStation Portable
PC DVD ROM
EURO2008
Austria-Switzerland
Official Licensed Product
EA SPORTS
© 2008 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS şi sigla EA SPORTS sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Electronic Arts Inc. în S.U.A. şi/sau în alte ţări. Cuvântul UEFA, Sigla oficială UEFA EURO 2008™, Mascotele oficiale şi Trofeul UEFA European Football Championship™ sunt protejate de mărci comerciale şi de drepturi de autor. Toate drepturile rezervate. Utilizarea numelor jucătorilor şi a asemănării acestora cu persoanele reale este autorizată de FIFPro Foundation şi echipele naţionale. Produs sub licenţă de Electronic Arts Inc. Fabricat în UE. Toate produsele sponsorizate, denumirile companiilor, denumirile mărcilor şi siglele sunt proprietatea respectivilor lor deţinători. „PlayStation", „PLAYSTATION", sigla „PS" Family şi „PSP" sunt mărci comerciale înregistrate ale Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE şi siglele Xbox live sunt fie mărci comerciale înregistrate, sunt mărci comerciale ale grupului de companii Microsoft. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deţinători.

Cum să trişezi în JOCURILE ONLINE

Disclaimer: Acest articol poate fi citit fără acordul rudelor de gradul I. În caz de reacţii adverse, ca de exemplu apariţia dorinţei de a pune în practică tehnicile prezentate mai jos, apelaţi cu încredere la psihologul dumneavoastră. De fapt, toate metodele prezentate mai jos sunt pur fictive şi nu pot fi aplicate niciunui joc existent la această oră pe piaţă, deci nici măcar nu vă gândiţi să le încercaţi.



Este un fapt cunoscut că gamerii sunt o comunitate de oameni cinstiţi. Dar vine o vreme când timpul sau nervii ne forţează să apelăm la unele mijloace mai puţin... legale ca să ne satisfacem dorinţa de a termina un joc. Şi astfel, fiindcă *acel nivel* este „stricat" (evident, din vina producătorilor) sau fiindcă pur şi simplu nu avem timp să ne batem capul cu un anumit quest (desigur, din vina şefului care ne ţine prea mult la muncă) şi în niciun caz din cauză că vrem noi să ne simţim, spre exemplu, invincibili, apelăm la acele metode numite cheating, pe care, între noi fie vorba, de fapt nu le folosim niciodată ;). Toate sunt bune, frumoase şi necunoscute de nimeni atunci când vorbim de jocuri single player, când concurezi împotriva calculatorului (care se ştie că este din start avantajat, deci chiar am avea justificare, dacă prin absurd ne-am gândi să trişăm), dar situaţia se schimbă când vorbim de jocuri online şi adversarul este un alt jucător.



Lucrurile se complică şi mai tare când este vorba de premii sau obiecte virtuale care pot fi valorificate sau multe alte câştiguri ce pot surveni de pe urma succesului într-un univers digital. Cum totuşi niciun gamer nu trişează, şi cu atât mai puţin cei care citesc aceste rânduri, vom folosi pe post de caz de studiu un personaj fictiv care, să spunem, ar dori să afle posibilităţi de a... eluda anumite procedee, obţinând astfel skill-uri de ţintaş infailibil, un avatar neobosit în adunarea de resurse sau, de ce nu, un robot care le ştie pe toate. De ce ne-ar interesa pe noi experienţa acestuia? Fiind cu toţii nişte oameni deosebit de cinstiţi care nu trişează niciodată, am ales acest subiect pentru că informaţia este pavăza cea mai bună împotriva fraudelor – or, în lumea asta nebună, nu poţi şti niciodată peste cine dai. Aşa că dacă tot o luaţi la CS, măcar să ştiţi pe ce să daţi vina.

PEEK şi POKE

În calitate de oameni neiniţiaţi într-ale cheating-ului, putem presupune iniţial că acest paragraf se va referi, la alegere, la (1) o serie de benzi desenate, (2) un joc stupid în care trebuie să spui împreună cu un prieten, după un timp limitat, pic sau poc (nu ştiu de ce, dar îl jucam în copilărie) sau (3) o modalitate de a face un sugar să râdă, emiţând sunete distractive. Dar părinţii personajului nostru fictiv, evident la fel de fictivi şi ei, ştiau prin anii '80 că cele două sunete defineau unele dintre cele mai cunoscute perechi de adrese şi valori, care, în mâinile cui trebuie, permiteau în diverse jocuri accesul la resurse nelimitate, invincibilitate sau vieţi infinite. Mai pe româneşte, PEEK este o funcţie de programare în BASIC care citeşte conţinutul unei celule de memorie localizate la o adresă dată. POKE este comanda care îi permite personajului nostru fictiv să dicteze conţinutul acestei celule. De aici se nasc aşa-numitele „propoziţii POKE", formule magice care, odată „rostite", permiteau invincibilitate, bogăţii fără margini sau alte vrăjitorii de gen. POKE arăta cam aşa: 34567, EB, adică „scrie valoarea EB la adresa 34567, unde EB=o păsărică cu picioare lungi, In Nomine Patris, Amen".

Succesul (evident, fictiv, că doar nimeni nu trişa nici

atunci) acestor comenzi a fost atât de mare, încât mai târziu producătorii s-au trezit forţaţi să introducă „formule magice" chiar în codul jocului. Astfel ne amintim cu toţii (sau, în fine...) celebra „ A Good Day to Die" din Warcraft II, de exemplu. Jur că eu nu am folosit-o niciodată. Această practică devenită astfel oficială a determinat rapid un fel de religie - au apărut reviste întregi dedicate cheat-urilor, o întreagă cultură „God mode" sau „No-clip mode", personaje zburătoare chiar şi în cazuri nenaturale, pereţi prin care se putea trece şi alte cele. Fictiv vorbind, ştim cu toţii că şi LEVEL publica liste de cheat-uri. Şi totul pentru a acomoda acest gamer fictiv, care pur şi simplu nu avea timp să îşi bată capul cu un joc prea dificil. Aşa e viaţa.

Toate bune şi frumoase, dar oficializarea trişării a adus după sine şi efecte mai puţin apreciate de industria jocurilor. Vedeţi voi, metodele de trişat sunt de două moduri: legale sau nu. Cele „sau nu" presupun practici condamnate de producători, mai precis manipularea executabilului, fie pe disk, fie în memorie, care, în mod incredibil, NU aparţine celui care a cumpărat în mod legal software-ul. Metodele de alterare a abilităţilor prin modificare de cod se apropie periculos de mult de cele de piratare, spre exemplu. Dar nu acesta este scopul articolului de faţă. Pe măsură ce jocurile s-au mutat încet, încet către online, existenţa cheat-urilor a început să devină o problemă într-adevăr mare. Un joc care permite practici ilicite, oricât de aprobate de către producător ar fi ele, nu poate constitui un mediu competiţional corect. În ceea ce priveşte MMORPG-urile, trişarea poate aduce chiar bogăţii cât se poate de reale şi poate lovi în mod ireparabil orice soi de echilibru al unei societăţi virtuale. Să vedem cum...

Automare, accelerare, macro-uri

Cu ajutorul unor elemente comune, gen mouse şi tastatură, orice gamer (fictiv vorbind, trişor) poate învăţa o serie de tehnici uşoare de automatizare ale unor activităţi digitale sau de accelerare a unor abilităţi la fel de digitale. Metoda nu presupune cunoştinţe avansate de programare şi niciun soi de analiză a codului, a datelor sau a tipului de trafic cu serverul. Ne interesează doar să controlăm mai sus menţionatele periferice (INPUT), respectiv să putem citi informaţiile disponibile pe ecran. Restul îl putem lăsa pe mâna calculatorului nostru personal, care, oricât de deficitar ar fi din punct de vedere hardware, tot e capabil să ne bată la orice oră la operaţii de viteză, repetitivitate sau cele două combinate întru gloria fictivului nostru gamer trişor. Spre exemplu, în ConQUIZtador, jocul care a zguduit sufletele şi orele de muncă a mii şi mii de români (cam ca serialul interminabil Tânăr şi neliniştit), se poate construi relativ uşor un bot care nu face nimic altceva decât să colecteze întrebări. Secretul stă în uzul unui timer, astfel că, ţinând cont că o sesiune de ConQUIZtador durează aproximativ 12 minute, bot-ul respectiv poate fi instruit să participe la o nouă partidă la fiecare 15 minute. Nu contează ce răspuns dă bot-ul, fiindcă în această fază el nu trebuie să câştige, ci doar să adune informaţii. Această acţiune repetitivă şi plictisitoare nu va deranja o entitate virtuală, aşa că acesta poate aduna cu conştiinciozitate întrebări pe o perioadă nelimitată - în cazul nostru, ne-am limitat la o săptămână, timp în care prietenul nostru strânsese circa 30.000 de întrebări unice. Operaţia poate fi modificată uşor să funcţioneze şi în Travian, un joc care nu îţi permite să vezi harta întreagă, aplicând un concept gen „fog of war". Prietenul nostru, domnul Bot, poate fi instruit să se plimbe doar cu scopul de a colecta informaţii despre harta ascunsă ochiului unui fictiv trişor. Iată deci două exemple simple de operaţii repetitive efectuate de boţi, care nu pot avea decât un scop - voi însă nu îl puteţi ghici, fiindcă NU trişaţi niciodată, nu-i aşa?

Calculatorul ne bate însă şi la iuţeală, nu numai la capacitatea infinită de a efectua operaţii repetitive

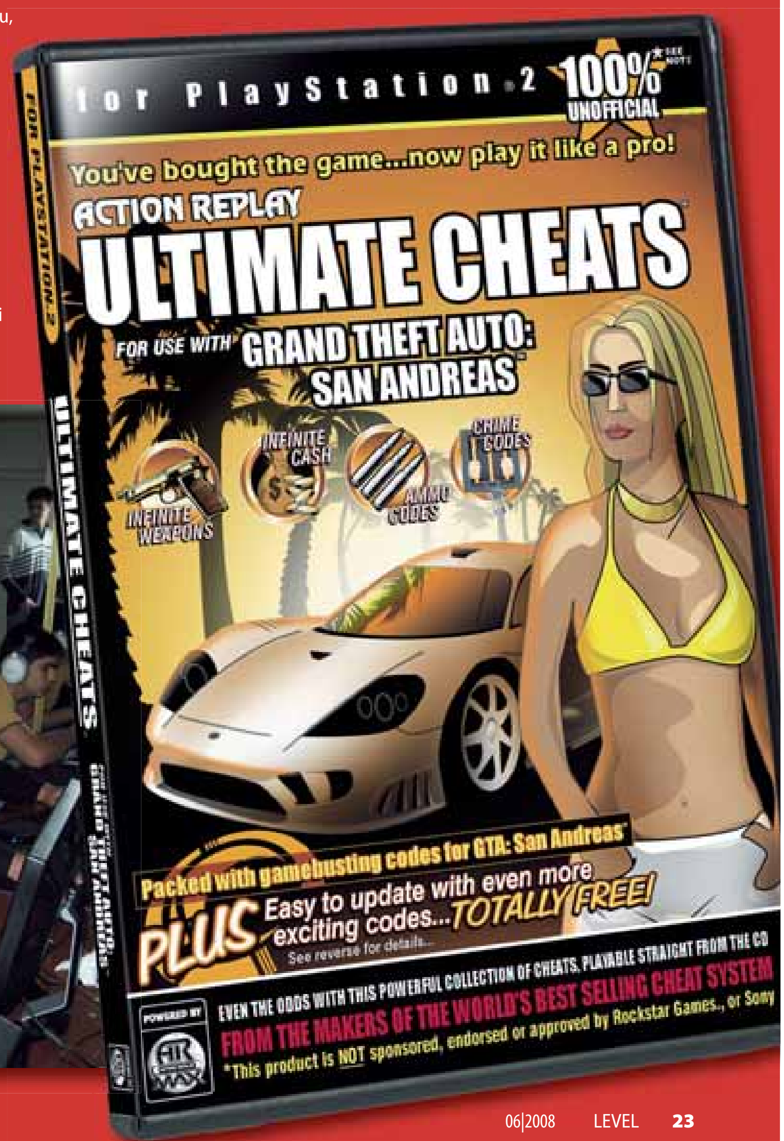
Exploit-uri în jocurile online

Orice modalitate de a beneficia de abilităţi sau item-uri într-un joc într-un mod nepermis sau neprogramat de producători, chiar dacă acestea fac uz legal de funcţiile implementate, se numeşte exploit. Cu siguranţă am auzit în varii lumi online de bug-uri care, spre exemplu, permit accesul în zone în teorie inaccesibile jucătorilor. Folosirea inocentă a acestor mici neajunsuri nu are urmări grave şi este deseori rapid corectată de către dezvoltatori. Totuşi, folosirea repetată a unor exploit-uri ireparabile poate fi pedepsită, iar cea mai la îndemână metodă pentru producători este restricţionarea infractorului de la a mai accesa jocul respectiv.

Iată o listă cu cele mai comune exploit-uri în MMORPG-uri (via Wikipedia):

1. Teleportare, hacking de viteză (speed hack): aşa cum am explicat mai sus, cele mai multe jocuri descarcă pe sistemul client o cantitate de informaţii mare, care, deşi nu ar trebui, este accesibilă jucătorului şi îi permite să îşi modifice viteza sau chiar să se teleporteze la locaţia aleasă.
2. Găuri în hartă: frecvent descoperite fără vină şi, de altfel, cauzatoare de multă supărare, neajunsurile unei hărţi pot fi folosite de către cunoscători ca avantaje într-o luptă PvP.
3. Boţi: „roboţei" software, interpretabili ca aplicaţii 3rd party, capabili să înlocuiască complet jucătorul şi să facă „treburile murdare" precum finalizarea de quest-uri repetitive sau colectarea de bani virtuali. Boţii sunt consideraţi în afara legii de majoritatea actelor EULA.
4. Duping: duplicarea ilegală de item-uri, o infracţiune cel puţin la fel de gravă ca utilizarea de boţi.
5. Data mining: colectarea de informaţii nelansate şi rularea acestora într-un mediu extern şi nepermis de producător.







şi plictisitoare la infinit. Iuţeala se aplică direct unui anumit tip de jocuri, de altfel şi cel mai vehiculat când este cazul să îţi dovedeşti e-peen-ul într-un mediu digital. Mă refer la FPS-uri. Evident, vorbesc de cazuri pur teoretice.

Reamintesc fictivilor trişori că informaţiile de care ne putem folosi provin doar din ceea ce putem vedea pe ecran, iar „armele" noastre sunt tastatura şi mouse-ul. Bun. Dacă luăm în calcul un shooter 3D, se pune problema să ucidem TOŢI inamicii într-un timp cât mai scurt. Pornim de la premisa că aceştia sunt terorizaţi, deci vor fi îmbrăcaţi în costume de camuflaj, convenţional mov (nuanţa de mov pe care o luăm în considerare este fundamental deosebită de orice altă culoare disponibilă în mediul înconjurător):

```
for (x = START_X; x < END_X; x += DELTA_X)
{
    for (y = START_Y; y < END_Y; y += DELTA_Y)
    {
Pixel = Get_Pixel (x, y);
        If (Is_Enemy_Colour (Pixel))
        {
Mouse_Move (x, y);
        Mouse_LeftButton ();
        Mouse_LeftButton ();
}
}
    }
```

În traducere liberă, micul nostru „ajutor" are de scanat o arie determinată de coordonatele iniţiale *(START_X, START_Y)*, respectiv finale *(END_X, END_Y)*, într-un interval segmentat de *DELTA_X* şi *DELTA_Y*. Dacă, în acest interval, dăm de un *Enemy_Color* cam mov, îi aplicăm urgent un *Mouse_Move (x, y)*, urmat de un *Mouse_LeftButton ()* rapid, clar? Adică mutăm ţinta pe movul nevoii şi îi tragem un glonţ în cap de nu se vede (în exemplu de mai sus, îi tragem două, pentru un plus de siguranţă).

Evident, metoda merge cu atât mai bine cu cât *DELTA_X* şi *DELTA_Y* sunt mai mici, adică cu cât tu scanezi mai dens aria *(START_X, START_Y)(END_X, END_Y)*, dar acesta este şi neajunsul, întrucât cu cât scanezi mai temeinic şi mai des un peisaj 3D, cu atât faci mai mult uz de resursele hardware disponibile în sistemul tău. Este pur şi simplu vorba de echilibrul ales pentru a funcţiona eficient (a aplica de două ori *Mouse_LeftButton ()* movului :D), ţinând cont de maşina ta de gaming şi da, cu cât eşti mai bogat, cu atât îţi permiţi să trişezi mai bine. Aşa e viaţa.

Date statice, patching de cod şi acces la adrese

Jocurile, ca orice alt software, se execută pe sistemul nostru sau al vecinului ori al trişorului nostru fictiv, după caz. Motiv pentru care, în cele mai multe situaţii, avem fără voie acces la o grămadă de informaţii vitale, cum ar fi numărul rămas de gloanţe sau de vieţi, disponibile în zona de memorie utilizată de joc. Evident, fără puţin ajutor, nu le vom putea găsi niciodată, dar pentru asta există aplicaţii ca Game Wizard, care se ocupă de asta în modul următor...

Să presupunem că, într-un FPS oarecare, avem la dispoziţie în mod convenţional 5 vieţi. Prietenul nostru automat va căuta toate zonele de memorie care conţin valoarea 5 şi le va adăuga într-o listă. Acceptăm benevol să murim în jocul ales, iar „vrăjitorul" va fi pe fază şi va căuta în lista de mai sus ce valori s-au modificat, devenind subit 4. Ghicitoarea nu se rezolvă din prima încercare, dar software-ul nostru este neobosit şi, pe măsură ce ne moare avatarul, acesta va monitoriza memoria sistemului până când va găsi adresa buclucaşă. În cazul unui joc care îşi alocă dinamic zonele de memorie, lucrurile sunt ceva mai complicate, dar este doar o chestiune de timp. Între noi fie vorba, calculatoarele încă nu au înţeles pe deplin semnificaţia conceptului „aleator".

Din momentul în care găsim adresa variabilei care conţine numărul disponibil de vieţi, putem folosi aşa-numitele hardware breakpoints: procesorul ne permite să monitorizăm constant accesele la acea variabilă şi chiar să definim funcţii apelabile la fiecare acces, care să ne înveţe maşina şi implicit avatarul să se comporte în mod extraordinar şi invincibil.

O altă colecţie de informaţii statice într-un joc sunt hărţile. Prin tehnici extrem de simple, se pot modifica rapid proprietăţile mediului, transformând ca prin minune pereţii în aşa fel încât tu să poţi nu numai să îţi vezi inamicul prin ei, dar şi să tragi în dânsul fără oprelişti.

Datele statice îţi pot aduce uşor gloria în jocurile online. Să luăm spre exemplu Austrian Airlines Christmas Game, un joculeţ care îi răsplătea pe cei mai buni jucători cu bilete de avion gratuite. Scorul final era calculat după o formulă de genul *FinalScore = Score_Level1 * Bonus_Level1 + … + Score_Level10 * Bonus_Level10*, unde Score_Level reprezintă scorul obţinut per nivel, iar Bonusul_Level este un şir, static, cu puncte. Un scor bun la nivelul 9 are o pondere mult mai mare decât unul la fel de bun la level mic, deci oferă un bonus mai baban. Dacă am avea acces la acest şir Bonus_Level... câte bilete de avion am obţine gratis, fictiv vorbind?

Driver-ul video necinstit, counter-ul leneş şi bibliotecile grafice evazive

Jocurile nu au încredere în noi sau în trişorul nostru imaginar, dar au încredere deplină în driver-ele hardware, în sistemul de operate pe care rulează, în bibliotecile grafice folosite, pe care de altfel le deţinem şi le controlăm în mod absolut. Deci...

Să analizăm orice driver video. El este responsabilul software care îi dictează plăcii grafice să afişeze, de exemplu, un efect de tip smoke. În condiţiile în care, într-un FPS, vizualizarea clară a mediului este esenţială

pentru reuşita partidei, cum ar fi ca inamicul tău să vadă totul ca prin ceaţă, iar tu să ai în faţa ochilor un peisaj clar ca o zi de vară? Multe jocuri folosesc efecte de lumină, caz în care driver-ul poate fi uşor convins să bage, doar pentru noi, un bec mai puternic în zonele puţin prea întunecate pentru gustul nostru.

În ceea ce priveşte bibliotecile grafice precum OpenGL şi DirectX, folosite practic de orice aplicaţie 3D, şi acestea pot fi manipulate de mâna trişorului nostru fictiv. Modul în care se apelează funcţiile unui joc, tipul parametrilor folosiţi, adresa apelantului sunt numai câteva elemente care, tunate uşor, îi pot dicta jocului, spre exemplu, să deseneze sau nu un element de decor.

Sistemul de operare ne oferă acces la file system sau chiar la counter-ul intern al maşinii, folosit intens de orice joc care presupune efectuarea unei activităţi într-o unitate de timp dată. În ConQUIZtador, serverul trimite întrebarea la client, care porneşte timer-ul de care vorbeam mai sus ca să contorizeze rapiditatea de răspuns a unui jucător. Când acţiunea s-a finalizat (deci jucătorul a răspuns), clientul este dator serverului cu două informaţii: răspunsul şi timpul în care acesta a fost dat. Timp care poate fi lesne „învăţat" prin manipularea funcţiilor gen SetTimer, GetTickCount, să treacă mai greu... Fiindcă practica este, vorba aia, la mintea cocoşului, întrebarea firească este: de ce folosesc producătorii astfel de tehnici, de ce nu calculează serverul (la care nu avem acces) timpul respectiv? Tristul adevăr este că săracul server are şi aşa multe altele pe cap şi, în plus, nici nu ar fi cinstit faţă de jucătorii care au lag.

Un joc mai performant, o şansă în plus de a trişa

Mai ales în jocurile online în care contează viteza, este esenţial să dispunem de un comportament cât mai lin al aplicaţiei - să avem un framerate mare, să nu „se agaţe" jocul şi aşa mai departe. Calculatorul nostru poate asigura asta, aşa că multe dintre calculele care ar trebui să fie ascunse nouă sunt transferate pe maşina locală, pentru optimizarea performanţelor. Spre exemplu, într-un shooter, deşi serverul ar trebui să fie singura entitate care să ştie poziţiile tuturor jucătorilor, el trimite aceste informaţii spre calcul sistemului fiecărui jucător, din motive evidente de performanţă. Ba chiar mai mult, serverul spune şi ce ar trebui să vadă fiecare jucător, cu ce obstacole ar trebui să se întâlnească şi aşa mai departe. Cum harta se află oricum la noi şi cum, aşa cum am învăţat mai sus, putem „convinge" pereţii nu numai să devină transparenţi pentru noi, ci de-a dreptul inexistenţi, este de la sine înţeles de ce avantaje putem beneficia ştiind poziţia jucătorilor adverşi. Aceştia se vor trezi pur şi simplu împuşcaţi din senin. Aşa e viaţa.

În cazul unui joc precum ConQUIZtador, serverul trimite întrebarea, dar şi răspunsurile celorlalţi jucători. Trişorul nostru fictiv trebuie doar să ştie unde să se uite şi să aleagă răspunsul corect. Aşa cum am aflat mai sus, timpul oricum nu este o problemă. Deci, dacă există nenorocul ca, la momentul primirii întrebării, să nu avem înregistrat în baza de date descrisă mai sus niciun răspuns corect, putem aştepta liniştiţi până când acesta este oferit de vreunul dintre adversari. Când acesta se iveşte, îl „furăm" şi trimitem serverului un pachet care să



îl „mintă" că noi am răspuns corect primii. 1-0 pentru noi (sau în fine, pentru fictivul nostru trişor).
În teorie, un joc online perfect este cel care face singur toate calculele similare celor de mai sus, iar clientul - sistemul nostru - are numai rolul obedient de a primi şi a transmite rezultatele. Dar în ziua de astăzi, ideea nu este fezabilă din punct de vedere al resurselor hardware, al conectivităţii la internet şi al vitezei de transfer al cantităţilor mari de date.

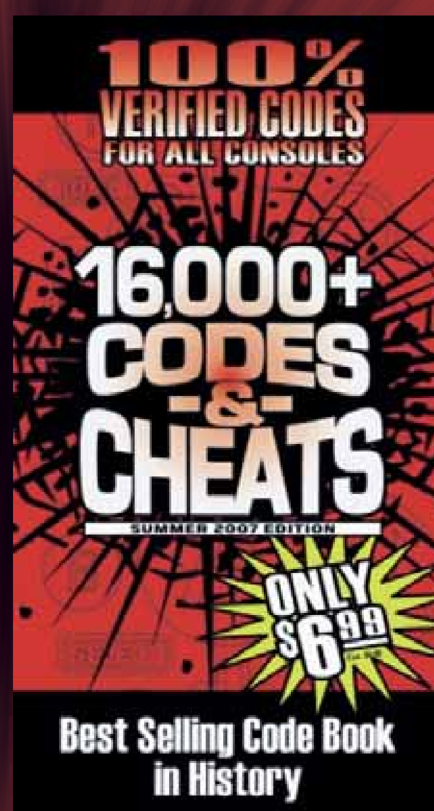
Atac la contra-atac

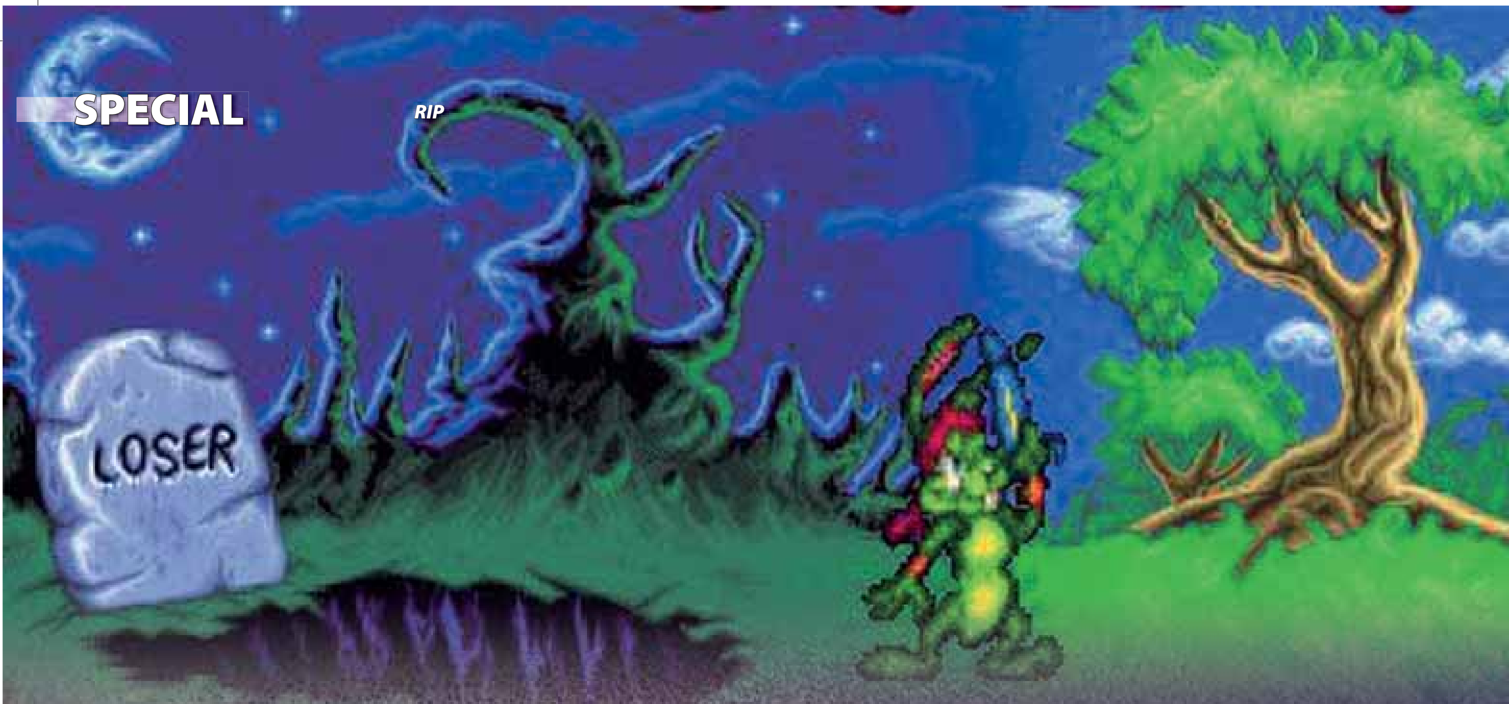
Am învăţat că multe dintre informaţiile pe care nu ar trebui să le ştim într-un joc online sunt descărcate direct pe sistemul nostru, pentru eficientizarea performanţei, atât la noi în grădină, cât şi la server, care calculează mai puţin. Dar nu TOATE datele sunt supuse acestui tratament, iar cea mai eficientă şi mai puternică metodă de cheating ar fi oferită de posibilitatea manipulării datelor direct pe server. Aceasta s-ar traduce prin multe, multe avantaje, cum ar fi manipularea directă a obstacolelor întâlnite de inamic sau a skill-urilor acestuia ori... Evident, vorbim acum de cea mai ilegală armă posibilă, combătută cu sârg de orice producător de jocuri online care se respectă. O metodă combătută pentru că, din nefericire, există şi se foloseşte la greu.

Printre metodele hardcore de cheating se numără cele SQL Injection (sau manipularea bazei de date prin introducerea de string-uri valide în câmpuri perfect legale, ca de exemplu cel de username) şi duping (sau crearea ilegală de echipament, valori sau monede într-un joc, prin exploatarea unor bug-uri). De-a lungul tinerei istorii a gaming-ului online, au existat cazuri serioase de devastare a unei economii virtuale utilizând astfel de metode ilicite.

Fiecare producător are însă „bodyguarzii" lui. Valve are VAC (Valve Anti-Cheat) inclus în Steam, Blizzard are The Warden, MOHA, CoD sau Battlefield folosesc DWM (Developing Multiplayer Worlds) şi, în esenţă, fiecare utilizează mecanismele anti-cheat potrivite pentru dânsul. Toate sistemele anti-cheat sunt competente, dar niciunul nu este infailibil. Iar hoţul neprins este negustor cinstit. Hoţul prins poate fi pasibil chiar de închisoare, fiindcă încalcă un act numit EULA pe care l-a semnat înainte să joace, dar nu există câştiguri fără risc. În plus, cel puţin până la această oră, nimeni nu a fost aruncat după gratii pentru că a trişat într-un joc. Securitatea jocurilor online este un domeniu foarte tânăr, cu multe lacune şi multe neajunsuri, mai ales pe partea legală. Din fericire, gamerii sunt o comunitate de oameni cinstiţi care nu trişează niciodată. Parol!

■ **Lara feat. Mihai Chiriac, Head of Research & Development, BitDefender**





RIP

N-a venit iepuraşul!!!

Tocmai ce-am încins un Jazz Jackrabbit 2 în multiplayer cu un prieten (culmea, individul nu este un împătimit al jocurilor PC... ba chiar dimpotrivă) şi am decis că în meniu vom avea doar iepure. Şi nu orice iepure, ci însuşi Jazz, pistolarul dinţos care mi-a colorat tinereţea în verde (şi era să-mi nenorocească degetele când unul dintre amicii mei cu PC a decis că singura metodă de a mă dezlipi de Jazz e să-mi ardă una cu rigla peste mână). Aşadar, următorul pe lista marilor dispăruţi este...

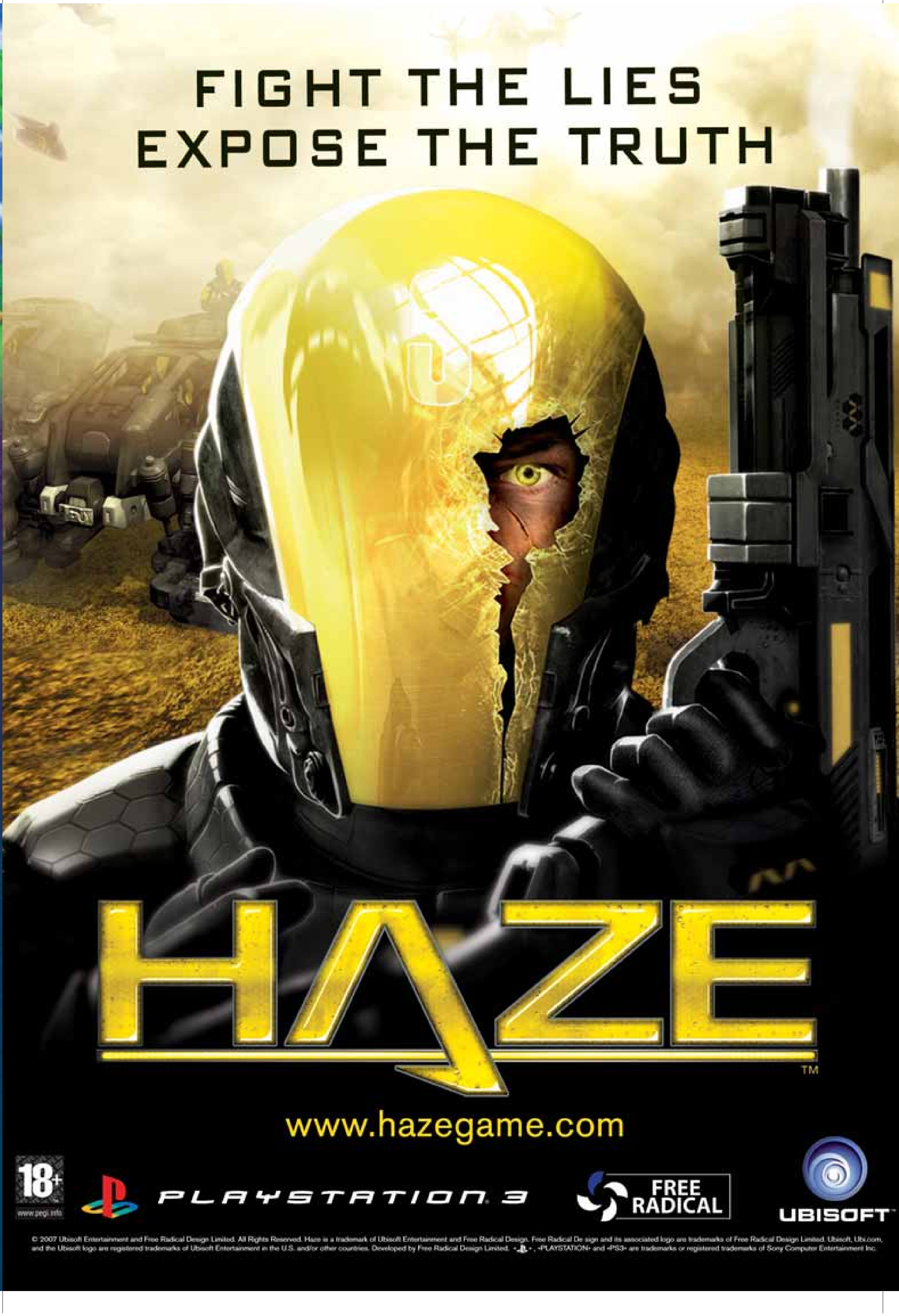
Jazz Jackrabbit 3(D)

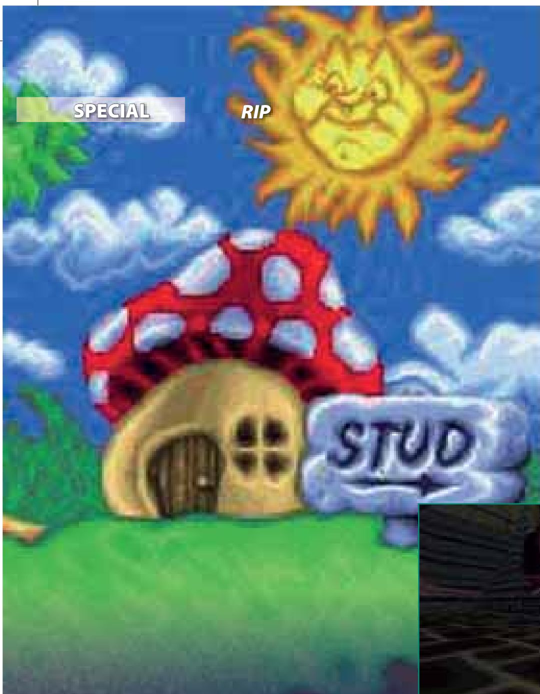
Sleit de puteri şi obosit de atâta alergătură după broscoi verzi pe pereţi, iepuroiul cel verzuliu se stabileşte împreună cu nevestica în Carrotus Castle, fosta reşedinţă a regretatului Devan Shell, hotărât să împartă şefia planetei cu prinţesa şi să ducă o viaţă de huzur în lux şi trândăvie. Dar iepurele tot iepure rămâne chiar dacă-l colorezi în verde şi-i faci cadou o flintă futuristă, aşa că în scurt timp castelul este invadat de nişte lighioane micuţe şi rapide, cu urechi lungi şi incisivi proeminenţi. Morcovii se ascund speriaţi în tufele de rubarbă unde tremură pentru viaţa lor, guliile se retrag în munţi la vizuinile lor rişoarele lor guliile de stâncă, iar tovarăşul Jazz cred că regretă vremurile apuse când duşmanul nu-l ruga să-i spună o poveste înainte de culcare. Într-o bună zi, odraslele iepuroiului se aventurează fără ştirea părinţilor în fostul laborator secret al lui Devan şi, ca orice copii poznaşi de pe Enterprise, reuşesc să reactiveze o distorsiune temporală uitată într-un colţ şi acoperită de praf şi pânze de păianjen. Juniorii sunt transportaţi cât ai clipi din ochi într-un viitor în care Devan a reuşit să pună gheara pe Univers (vers… vers... vers) şi îl cârmuieşte cu o mână de fier. Aflând ce s-a ales de copilaşii săi, Jazz se ia la trântă cu distorsiunea şi este transportat şi el în acelaşi viitor trist; unde află că micuţii se află în puterea lui Devan, care îl aştepta de un car de ani... şi aşa mai departe. Din nefericire, de data aceasta Devan se pare că a învins. Nu singur, ci ajutat de o mână de şmecheraşi în costume, care, asemenea unor tătuci binevoitori, de-a lungul timpului au reuşit să ne convingă (aka „dreseze") că ei ştiu mult mai bine decât noi ce ne place să jucăm. Aşa am aflat cu stupoare că nu-mi place Jazz Jackrabbit 2, iar un sequel ar fi ultimul lucru pe care ar trebui să mi-l doresc. What do yo know... I AM a mooose!

Jazz Jackrabbit 3 urma să fie un action/adventure 3D „la persoana a treia", condimentat cu o porţie serioasă de platforming. Din când în când, puteam schimba o vorbă cu NPC-urile care hălăduiau prin lumea lui Jazz, iar în rest săream din piatră în piatră şi nimiceam ciracii lui Devan cu ajutorul unui arsenal impresionant în care producătorii trebuiau să înghesuie vreo doisprezece arme (câteva vechi, câteva noi... the usual stuff). Pentru a-l transforma pe iepuroiul dopat într-un erou tridimen-






FIGHT THE LIES
EXPOSE THE TRUTH
HAZE™
www.hazegame.com
18+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
FREE RADICAL
UBISOFT
© 2007 Ubisoft Entertainment and Free Radical Design Limited. All Rights Reserved. Haze is a trademark of Ubisoft Entertainment and Free Radical Design. Free Radical De sign and its associated logo are trademarks of Free Radical Design Limited. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are registered trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Free Radical Design Limited. , «PLAYSTATION» and «PS3» are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.







-sional, producătorii au apelat la Unreal Engine, un motoraş grafic care făcea furori în acele timpuri. Acum ceva timp am butonat o versiune alpha (vreo cinci zone neterminate, câţiva inamici şi vreo două arme) şi, după vreo câteva ore de ţopăit ca descreieratul printre lăptucile în trei dimensiuni, am vărsat lacrimi amare. 3D-ul i se potrivea ca o mănuşă lui Jazz şi am o bănuială că până şi cei mai înverşunaţi fani ai 2D-ului s-ar fi îndrăgostit instant de Jazz 3. Şi gândiţi-vă la multiplayer... Dacă Jazz 2 a avut un multi bestial, închipuiţi-vă ce ar fi făcut meseriaşii care aveau la dispoziţie codul de networking al lui Unreal...

Abandonarea clasicului 2D în favoarea unui motor grafic 3D n-a fost singura schimbare esenţială plănuită de producători. S-a renunţat şi la designul complet liniar specific genului. În loc să ne oblige să ţopăim din nivel în nivel până la bossul final, producătorii s-au hotărât să ne ofere puţină libertate de mişcare. Într-o manieră oarecum asemănătoare Metroid-ului, Jazz 3 era împărţit pe secţiuni care puteau fi revizitate în orice moment.

În ciuda atracţiei evidente exercitate de un urecheat verde asupra micuţilor (şi marilor micuţi, că am 100 de kile), ghinionul l-a urmărit pe săracul iepuroi încă de la început. Jazz Jackrabbit 3 a pornit imediat după lansarea lui Jazz 2, ca un proiect neoficial la care lucrau doar cinci oameni (numărul lor s-a dublat puţin mai târziu), cunoştinţe mai vechi de-ale lui Jazz. Fără buget, fără prea mari sorţi de izbândă. Pe doi dintre ei ar trebui să-i cunoaşteţi. Dean Dodrill (Jagged Edge Studios), omul responsabil cu secvenţele cinematice din Jazz 2, s-a ocupat de design, artworks şi majoritatea animaţiilor. Alexander Brandon (fost angajat Epic, compozitorul coloanei sonore din Jazz 2) a fost convins şi el să-şi pună talentul în slujba lui Jazz 3. Ca o paranteză, am ascultat câteva din compoziţiile pentru Jazz 3 şi sintetizator ale domnului Brandon şi, ca vechi fan al „muzicii Jazz (Jackrabbit)", am fost foarte încântat. Păcat că n-am apucat să le aud în joc...

După multe-multe luni de muncă neplătită, rezultatul a fost arătat celor de la Epic, care s-au declarat foarte încântaţi şi au încercat să găsească un distribuitor care să asigure supravieţuirea proiectului. Primul candidat a fost Gathering of Developers, compania care a distribuit Jazz Jackrabbit 2 în Statele Unite. Au refuzat fără să stea prea mult pe gânduri. Principalul motiv: Jazz 2 a fost singurul joc care le-a adus pierderi financiare şi nu aveau de gând să adopte încă un iepure flămând care să le ronţăie banii câştigaţi cu atâta trudă. Epic MegaGames s-a mai agitat puţintel, cam până în luna mai a anului 2000, şi a depus armele. Jazz Jackrabbit 3 a fost anulat. Dacă e să dăm crezare povestioarelor care circulă pe net, pentru echipa de producţie Jazz Jackrabbit 3 a însemnat doi ani de muncă neplătită. Ei au rămas cu buza umflată, noi cu un alpha demo, o mână de screenshot-uri şi cu încă o confirmare a faptului că un joc genial este probabil cea mai proastă idee pe care o poţi avea dacă eşti un proaspăt producător şi vrei să dai lovitura în lumea jocurilor. Amin!

P.S: Din nefericire, din cauza harababurii pre şi postcerfiste nu am reuşit să mă sincronizez cu tovarăşul Kimo, deci DVD-ul a plecat spre uzină fără acel alpha de care vă povesteam mai sus. Îmi cer sincer scuze şi vă promit că-l veţi găsi pe DVD-ul de luna viitoare. Sau pe site, că e mititel şi nu vă înfundă ţeava.

■ cioLAN

Jazz JackRabbit 3 Revived

Vorbăreţul CliffyB a declarat într-un interviu din 2005 că ideea unui al doilea Jazz 3 nu-i dă pace şi că a „deranjat" câţiva publisheri cu o serie de concepte. Ştiind că în majoritatea cazurilor dorinţele ascunse ale vreunui designer entuziasmat au foarte puţine în comun cu visele acţionarilor, vom considera că n-am auzit nimic. Totuşi, nu disperaţi. Umblă vorba pe internet că o echipă de indivizi talentaţi (Ambesoftware) şi-au pus în gând să-l resusciteze pe simpaticul Jazz. Dacă sunteţi un vechi fan al iepuroiului cel verde şi vă doriţi nespus să-l vedeţi ţopăind pe monitoare din nou, vizitaţi-le pagina şi încurajaţi-i pe băieţi.

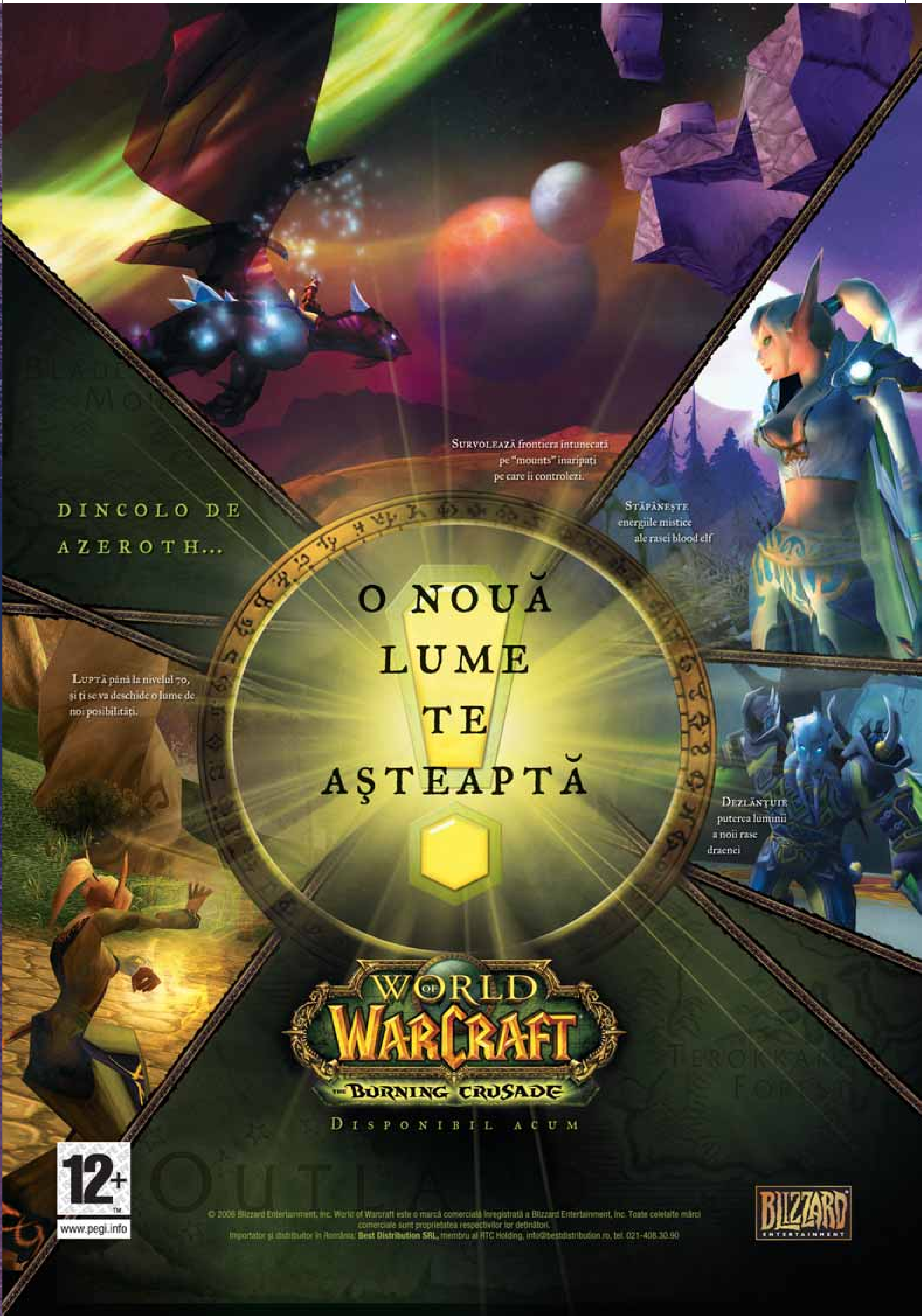
www.ambesoftware.com/Jazz3/











SURVOLEAZĂ frontiera întunecată
pe "mounts" înaripați
pe care îi controlezi.
DINCOLO DE
AZEROTH...
STĂPÂNEȘTE
energiile mistice
ale rasei blood elf
O NOUĂ
LUME
TE
AȘTEAPTĂ
LUPTĂ până la nivelul 70,
și ți se va deschide o lume de
noi posibilități.
DEZLĂNȚUIE
puterea luminii
a noii rase
draenei
WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE
DISPONIBIL ACUM
12+
www.pegi.info
BLIZZARD ENTERTAINMENT
© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. World of Warcraft este o marcă comercială înregistrată a Blizzard Entertainment, Inc. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.
Importator și distribuitor în România: Best Distribution SRL, membru al RTC Holding, info@bestdistribution.ro, tel. 021-408.30.90

PC

CID THE DUMMY

Povestea unui manechin

PRODUCĂTOR Twelve Interactive **DISTRIBUITOR** Oxygen Int. **LANSARE** vara 2008 **ON-LINE** www.oxygengames.net/games/games_details

Deşi jocul despre care urmează să povestesc în aceste două pagini nu are ca personaj principal un manechin din vitrinele magazinelor de prezentare a modei, ci unul folosit la testele de rezistență a mașinilor, voi începe prin a vă spune o întâmplare întâmplătoare. Lângă redacție există un magazin de rochii şi accesorii pentru mirese. Este plin de manechine care mai de care mai despuiate sau mai dezbrăcate ce încearcă să îți vândă fericire pentru o zi. Nimic ciudat până acum. Nimic ciudat până acum dacă priveşti magazinul ziua în amiaza mare, cu oameni lângă tine şi cu soarele sus pe cer. Toată daravela se schimbă când luna e pe cer, ascunsă de nişte nori vineţii, vreo trei câini amărâţi schelălăie în depărtare, iar tu te întorci ori de la muncă la 2 dimineaţa, mort de oboseală, sau la 4 dimineaţa de la o bere sau două, mort de oboseală. Din magazinul acela, de după o lumină roşie şi chioară te privesc prin geam nişte arătări ale iadului, a căror plăcere deosebită ar fi să îți ia minţile şi să le dea la altul mai amărât. Ochii lor făcuţi să te privească din orice unghi stau pe tine ca pe butelia de gaz, fiecare mişcare fiindu-ţi urmărită cu poftă. Unul dintre rolurile cele mai grele, dar şi mai impresionante, este cel jucat de un manechin fără cap, ce se află chiar la intrarea în magazin şi a cărui privire este cel mai greu de evitat. Cum o fi viaţa unui manechin? Plină? Searbădă? Marcată de eşecuri? Oare dacă îi plăcea cartea, ajungea un manechin în carne şi oase care prezintă moda la Milan şi Palermo?

El Cid din viitor

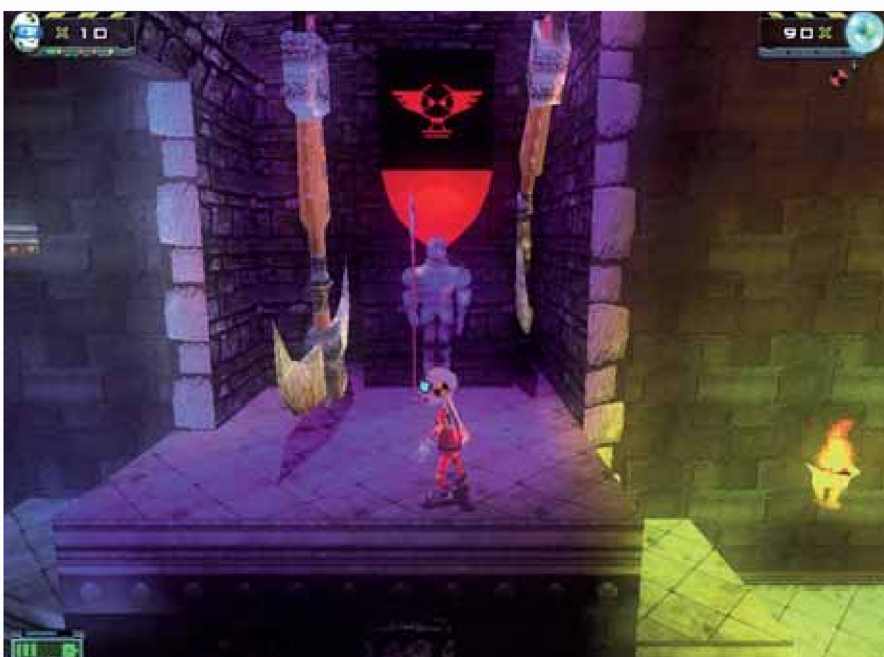
Într-un viitor nu prea îndepărtat, lumea ajunge să fugă în aşa hal de responsabilităţi încât manechinul folosit la testele de rezistenţă devine o personalitate marcantă a societăţii. Toată lumea fugea de responsabilităţi ca de dracu' şi, de frica tragerii la răspundere, foloseau pentru toate scenariile posibile o serie de crash test dummies (le vom spune CTD). Astfel că cererea pe piaţă a CTD-urilor a crescut fulminant. Cum oricărei cereri trebuie să îi corespundă şi o ofertă, nişte vajnici întreprinzători au intrat pe fir şi au înfiinţat o fabrică de Crash Impact Dummy. Profesorul B.M. Werken şi D-Troit fac o grămadă de bani în urma afacerilor cu manechine, dar ca întotdeauna când totul merge bine, ceva trebuie să se întâmple. Astfel că fiica profesorului moare, D-Troit se dă de partea nelegiuiţilor, iar profesorul încearcă să creeze un manechin care să conţină sufletul fiicei sale. Un pic cam tras de păr, dar nu poţi să ştii, viitorul e plin de surprize. M.I.A., robotul purtător de suflet omenesc, este răpit de diavolescul D-Troit, iar profesorul se dă de ceasul morţii. Eroul care intră în scenă nu este altul decât CID.



Frumos şi înduioşător este modul în care CID este prezentat. Un individ fără prea mari şanse de viitor, un nimeni blocat într-un loc de muncă ce nu îi oferă mari satisfacţii, ba chiar îl urăşte. Iată că i se oferă şansa nesperată de a porni în aventura vieţii sale. Va pleca să salveze cea mai frumoasă fată din lume. El! Un nimeni! Eh, nu sună ca o scăpare din anonimat pentru 99% din populaţia globului. Şi mai frumos este că profesorul realizează că, pentru a putea izbândi, CID trebuie să fie



motivat, astfel că îi oferă şansa de a testa ultima sa invenţie: ESS. Acesta îi permite roboţelului să aibă acces la emoţiile de bază experimentate de oameni: speranţa, visul, conştientizarea propriei sale existenţe... cu alte cuvinte, îl face om.



Daţi-mi un patent şi răstorn lumea!

Iată cum El CID pleacă în lume să dea piept cu destinul. Un action adventure clasic, Cid the Dummy ne va bucura cu tot ce ne-am obişnuit deja din jocurile de acelaşi tip, deja consacrate. Te vei târî prin tuneluri pline de şobolani, te vei căţăra pe scări şi pe piscuri înalte, vei cafti peşti mecanici, evita mine de adâncime, fugări lupi cu coada între picioare, trişa la pocher, buşi maşini, trage cu puşca cu lunetă, sări din camioane în mişcare, enerva câini prin gard, vopsi garduri cu însemne fasciste, te vei da cu maşinuţe buşitoare şi multe, multe altele. Ce mai... o să fie o distracţie de zile mari.

Unul dintre elementele cu ajutorul cărora CID se va face cunoscut lumii întregi este bazooka sa trademark.





Fără ea, CID nu pleacă de acasă şi poate fi adaptată la orice tip de bătălie. Astfel, în funcţie de duşmanul cu care are de-a face, dioda noastră va încărca lansatorul cu muniţia adecvată: gheaţă pentru inamicii friguroşi, foc pentru cei îngheţaţi şi cauciuc pentru mitingurile şomerilor şi ale pensionarilor. Sunt chiar serios, CID va avea şi gloanţe de cauciuc pentru a dezamorsa conflictele la care participanţii sunt doar supăraţi pe prezidenţie şi caută să se refuleze spărgând câteva geamuri în Piaţa Unirii.



Iar când totul pare pierdut, CID este înconjurat de duşmani şi pare a nu mai fi nicio cale de scăpare, roboţelul se sperie şi scapă o undă de şoc ce rade tot pe o distanţă apreciabilă în jurul său. Dar asta doar când totul pare pierdut şi fără speranţă, căci, de obicei, CID este destul de curajos.

Producătorii ne promit şi alte chestii despre care însă nu ne spun mai nimic. Surpriza o să vină din însăşi natura de crash test dummy a lui CID, deoarece o mare parte din gameplay se pare că se va învârti în jurul posibilităţilor sale de a nu spune AU! şi de a ţine foarte bine la tăvăleală. Nu ştiu dacă, în cazul testelor de rezistenţă a maşinilor, manechinele de test sunt schimbate după fiecare buşeală sau doar sunt un pic peticite cu un capăt de sârmă. Şi că veni vorba, variantele de PS2 şi PSP se vor bucura de conţinut în plus faţă de cea de PC. Pe ambele platforme PlayStation, CID va putea participa la crash tests după cum îi stă bine unui manechin de teste. În funcţie de modul în care vei reuşi să treci cu el prin pereţi, vei primi puncte şi diferite bonusuri ce se vor prezenta sub formă de chestii.



Pune-ţi hainele de plastic/ Leagă-ţi părul cu-n elastic!

Semănând mai mult cu Abe's Odyssey decât cu Tomb Raider, Cid the Dummy se anunţă a fi un joc al cărui umor va fi piatra de temelie a întregii acţiuni. Ideea uşor romanţată a idilei dintre două manechine şi a conflictului între carne şi plastic nu putea fi atractivă decât dacă liantul ce le ţine alăturate este un Super Glue umoristic de calitate. Dar asta urmează să o vedem curând.

■ **Koniec**





Partea întunecată a scepticismului

Nu ştiu alţii cum sunt, dar eu refuz să încep un articol cu citate modificate din Creangă. Punct şi de la capăt. După cum v-aţi dat seama, mai mult ca sigur avem de-a face cu încă un joc din interminabila şi rezistenta franciză Star Wars. Dacă Războiul Stelelor ar fi o vacă, am rezolva instantaneu atât foametea din ţările africane, cât şi…mă rog, se pare că doar atât am rezolva cu o singură analogie. O vorbă din popor zice „La pomul lăudat să nu te duci cu sacul", dar se pare că badea Gheorge Lucas a sărit peste rândul acela din cartea de zicători şi şi-a amplasat un complex industrial de extragere şi îmbuteliere lângă respectivul pom. Forţa e puternică în el, originalitatea începe să se diluează. Probabil că dacă nu ar încerca să ne arunce în faţă săbii laser de două-trei ori pe an, am mai avea parte ca pe vremuri de jocuri adventure de calitate în loc de Star Wars: Jedi Knight 6: This Time You're a Jedi Droid.

Pe cine fraieresc? Îmi place Star Wars, îmi plac Jedi şi de când sunt mic îmi doresc să pot folosi Forţa şi să am o sabie laser. Adică îmi doream. Când eram mic. Nu acum. Ce aţi citit mai sus reprezintă doar partea obligatorie de articol pe care trebuie să o includă orice fan adventure în formă comprimată. Acum că am terminat cu formalităţile, să vedem ce ne pregăteşte unchiul Lucas de data asta.

Ăla Negru care respira greu (and Vader Boy)

Toate trailer-ele ne prezintă aceeaşi sintagmă care mă face să chicotesc din motive necunoscute de fiecare dată când o aud: Darth Vader's Secret Apprentice. În The Force Unleashed jucăm rolul ucenicului secret al lui Vader pregătit să-l ajute pe acesta să preia puterea de la Împărat şi antrenat să folosească Forţa în cele mai distructive moduri posibile, să ucidă Jedi, să spele coiful acela negru şi să facă clătite (întunecate). Băiatul acesta ar arăta suspect de mult ca Orlando Bloom dacă nu ar avea păr şi aduce mai mult a diplomat pacifist de pe Alderaan decât a student al învăţăturilor Sith.

Developerii au recunoscut că vor să introducă un număr de arhetipuri (a se citi „clişee") printre personaje. Poate că dacă mi-ar fi zis Jade Raymond chestia asta şi nu un nene gras, aş fi acceptat cu gura căscată în loc să ridic din sprâncene într-un gest aşa de elitist încât mi-a adus trei premii Jobenul de Aur. Îi avem în această idee pe: Pilotul care ne duce peste tot prin galaxie - o tânără imperială blondă şi frigidă pe care o cheamă Juno (pariu că rămâne însărcinată înainte să se termine jocul?), bătrânul înţelept Jedi Rahm Kota (arată ca un Prince of Persia mai bătrân), pe Darth Vader şi comic relief-ul reprezentat de PROXY – un droid aproape identic cu C-3PO înainte să aibă bling-bling-uri aurii pe el.

Toate astea mi se par cunoscute şi, dacă ar fi să-mi folosesc super-puterea care mă lasă să ghicesc întotdeauna sfârşitul filmului înainte să ajungă la jumătate, aş zice că Rahm Kota moare ca Obi-Wan într-o luptă cu Vader, făcându-te să te gândeşti la partea mai puţin întunecată a Forţei, PROXY moare şi el tot pentru a trezi sentimente în inima de piatră a tânărului ucenic, iar hormonii îl vor face pe acesta să se bâlbâie în faţa lui Juno chiar dacă tocmai a omorât cu 5 minute în urmă 20 de oameni fără să clipească. Chiar dacă o să fie aşa, eu îl iert pe Ucenicul Secret al lui Vader (USV de acum încolo) pentru că e adolescent.

„Pisi, te fac o tură cu motoru'?"

Ca să fiu sincer, din ce am văzut, grafica nu mă impresionează la nivel de modele şi texturi (şi nu sunt deloc pretenţios), dar pare să exceleze la categoria efecte şi particule. Avem clasicul Force Push care distorsionează aerul creând o undă de şoc, fulgerele arată mult mai frumos, dar adevărata bijuterie este ascunsă în cele trei motoare fizice ale jocului.

Primul motor se numeşte Havok şi permite atât deplasarea unui număr foarte mare de obiecte în acelaşi timp, cât şi interacţiunea acestora între ele, iar bucăţile mai mari de whatever mătură şi iau cu ele bucăţile mai mici de whatever şi inamicii ca urmare a unui Force Push foarte violent.

Al doilea motor este legat de AI-ul inamicilor şi se numeşte Euphoria. Acesta le dă personajelor „instincte" şi, de câte ori dai în ei cu sabia sau Forţa, vor încerca să se mintă singuri că au o şansă de a rămâne în viaţă, aşa că se vor apuca de orice obiect dacă zboară prin aer, se vor apleca sau vor sări în lături când arunci după ei cu un Tie Fighter şi vor acţiona, în principiu, imprevizibil în loc să moară ca nişte băieţi cuminţi aşa cum o făceau pe


Pull my finger!


Stai aşa să-ţi fac o poză


Cum se parchează un Distrugător Imperial



vremuri. Tot aceste instincte de supraviețuire fac ca de multe ori soldații să se prindă unul pe celălalt de mâini și să danseze romantic (pentru tine) în aer înainte să-i arunci în lavă.

Al treilea motor mi se pare cel mai interesant (din punct de vedere al conceptului). Se numește Digital Molecular Matter și permite interpretarea de către joc a obiectelor ca molecule, acestea comportându-se natural: sticla se sparge, lemnul se rupe și se așchiază, metalul se îndoaie etc. Cel mai interesant însă va fi cum aceste trei sisteme vor interacționa între ele. USV dă un Force Push către un Stormtrooper (Euphoria) care se agață de o ladă (Havok) și amândoi sunt proiectați afară printr-un geam (DMM) creând situații originale și interesante în fiecare bătălie.

Cam asta ar vrea Lucas Arts să credem. Dar noi nu suntem gameri de ieri, de azi și știm cum funcționează hype-ul. Developerii de jocuri ne mint mai ceva ca afișele electorale și asta ne face cinici și incapabili să le mai credem promisiunile. Desigur, cu excepția lui Valve care ne iubește și nu ne minte niciodată. Havok sună frumos, dar nu e nimic care să mă facă să exclam „Ia-mă, George Lucas!". Euphoria înseamnă doar câteva animații în plus care vor apărea aleatoriu de câte ori arunci ceva către Ghiță Stormtrooper dacă privești dincolo de cuvintele pompoase, iar DMM… în legătură cu DMM vreau să-i cred. Zău că vreau, dar deja am flash-uri cu locuri scriptate în care lemnul se rupe și uși care se îndoaie identic de fiecare dată când dăm quickload.

Next-Gen? OMFG!!11one ln(e)

Niciodată nu am suportat sintagma „Next-gen". Mi se pare un termen făcut special pentru marketing, ca și „extreme", și care nu înseamnă de fapt nimic. „Jocul X va apărea pe consolele next-gen la vară" doar că nu va apărea pe consolele care urmează să apară, ci pe cele deja existente, or „next" însemna „următorul" ultima oară când am citit „Țapul Țicu Ne Învață Engleza și Cum să Bem Ceai". The Force Unleashed va apărea pe toate consolele Next-Gen (bleah!), dar le va folosi în mod diferit, după cum se laudă Lucas Arts.

Nintendo Wii promite să facă sistemul de luptă foarte interactiv cu ajutorul wiimote-ului care va fi mânuit precum sabia laser. De fapt o să trebuiască să facem niște mișcări tâmpite până să se prindă jocul că vrem să dăm către dreapta, unde e inamicul, nu către stânga, unde e o muscă. PlayStation, în lipsa unui controller așa cool, promite doar foarte mult conținut bonus. Aha… wiimote-ul sună deja mai apetisant. PSP-ul ne va lăsa să luăm jocul cu noi peste tot și să recreăm lupte din filme, iar Nintendo DS va face probabil ceva cu stylus-ul pe touch screen ca să pară interesant. Sunt prea PC gamer ca să privesc orice joc pe consolă ca fiind mai mult decât un button masher, iar Lucas Arts se angajează practic să scoată pe piață câte un joc diferit din punct de vedere al controlului pentru fiecare platformă existentă.

Normal că încă nu a fost anunțată o versiune de PC, iar când aceasta o să apară va fi portată prost cu un control nici măcar cvasi-intuitiv, așa cum ne-am obișnuit deja.

A Jedi craves not adventure

În schimb, un Sith tânjește după acțiune și asta promite să aducă în doze mult peste sănătoase The Force Unleashed. USV, băiat frumos, cu atitudine și cu frica lui Darth Vader, pășește încet și amenințător peste tot, având cel mai intimidant mod de a ține sabia laser pe care l-am văzut vreodată. O ține în unghi ascuțit cu spatele și cotul, luptând și tăind adversarii din încheieturã. Când nu îi lovește cu arma care taie și cauterizează în același timp (membrele tăiate sunt ok din punct de vedere al cenzurii atâta timp cât nu curge sânge), USV poate să o arunce către orice chestie care face „boom" sau „au", aceasta rămânând acolo până e rechemată. Cumva mi se pare puțin plauzibil ca o sabie din energie pură care taie prin orice să rămână împlântată într-un om în loc să cadă prin el datorită gravității, dar nu sunt expert în domeniu.

Când ne săturăm de scrimă interspațială, avem la dispoziție un arsenal devastator de Forțe, de la clasicele fulgere, la o formă evoluată de Force Push, care aruncă absolut totul din calea noastră cu puterea unui elefant în călduri, și abilitatea preferată a tuturor, Force Grip, cu care vom putea de data aceasta, dacă e să ne luăm după promisiuni, să aruncăm peste tot nu doar oameni, ci și bucăți mari de metal sau câte un Tie Fighter uitat la fața locului.

Stilul de luptă va fi acrobatic, la fel ca în Jedi Academy, se va folosi de Jump și Speed, iar multiplayer-ul se vrea cel puțin la fel de atrăgător.

There is no Death, there is the Force

Acesta pare să fie sloganul celor de la Lucas Arts în legătură cu seria Star Wars și, chiar dacă unele din titlurile care scot capul din ciorba primordială care îl inspiră pe George Lucas sunt bune, se observă o spirală descendentă către mediocru, multe jocuri nereușind să fie altceva decât showcase-uri pentru câte un engine mai răsărit. Am luat la mișto fiecare aspect al lui The Force Unleashed pe parcursul ultimelor două pagini, dar adevărul e că, dacă Lucas Arts se ține de treabă și face tot ce ne-a promis, atunci va fi un joc foarte bun. Nu excelent, dar cu mult peste mediocritate. Jocul e programat să apară în luna septembrie a anului curent și se lucrează la el de alți câțiva ani, deci teoretic nu ar trebui să dezamăgească. Teoretic.

Desigur, și dacă nu ni se oferă toate cele menționate, jocul tot are șanse mari să fie distractiv, pentru că nu văd cum aș putea să nu mă distrez când pot să-i bag cuiva o sabie laser prin ochi și să-i văd tăișul când victima deschide gura ca să ia ultima gură de aer înainte să moară. Singurul lucru și mai bun la care pot să mă gândesc ar fi dacă un anume iepure alb psihopat ar mânui sabia.

■ **Paul Policarp**


Acesta a fost, probabil, un convoi...


Aduceți-mi ochelarii de eclipsă

Red Faction: Guerilla

Bărbații sunt de pe Marte şi... rezistă eroic

GEN: TPS **PRODUCĂTOR:** Volition **DISTRIBUITOR:** THQ **LANSARE:** 2009 **ON-LINE:** www.redfaction.com

Încă sper ca industria gaming-ului să nu fi devenit atât de previzibilă încât tot ce conține cromatica adjectivului „roşu" în titlu să aibă o legătură discretă fie cu planeta Marte, fie cu Războiul Rece din realitatea concretă sau una alternativă. Din păcate pentru mine, seria Red Faction are o tradiție seculară (mai precis, de şapte ani) când vine vorba de texturi cărămizii şi nisipuri extraterestre. Nu vă voi condamna însă dacă nu ați auzit măcar în treacăt de primele două titluri ale seriei. Aceasta fiindcă ele s-au dovedit a fi două FPS-uri cuminți şi liniare, portate leneş de pe consolă. De fapt, atât storyline-ul, cât şi grafica erau sacrificate (cică) pentru un scop mai înalt, şi anume pentru a evidenția capacitatea perversă de distrugere a mediului din joc. Datorită engine-ului (răpăială progresivă de tobe pe fundal) GeoMod, jucătorul se putea lăuda că dărâmă ziduri serioase pentru a-şi lua inamicii prin surprindere şi asta în vremurile când eram cu toții dresați cu labirinturile scriptate din „Return to Castle Wolfenstein", „Serious Sam" sau „Undying". Limitată pentru a salva fragilul echilibru al designului de nivel (nu toate structurile erau destructibile), tehnologia GeoMod a fost poate un experiment puțin prea ambițios pentru vremurile de la început de mileniu.

Iată că după o meditație Zen în care s-au ținut călduros de mânuță, Volition şi THQ au hotărât că tehnologia actuală este mai mult decât potrivită pentru a scoate Red Faction de la criogenare. Interesant este aici faptul că nu vom avea de-a face cu o operație estetică a vechilor concepte. Tăticii producători, după ce au citit în prealabil toate review-urile Red Faction de pe internet, şi-au aruncat spartanic copilul în prăpastie şi s-au pus să facă altul...

Guerilla Theft Auto sau Elder Scrolls: Guerilla?!

Cea mai evidentă schimbare din Guerilla este una foarte deşteaptă, şi anume cea de perspectivă, obținută prin plasarea camerei peste umărul personajului (deci da, third person). Aceasta vine ca o primă dovadă că producătorii încearcă să scape de liniaritatea jocurilor anterioare, dar şi de înghesuiala de pe piața de shooter-e şi de cerințele lor dementiale de sistem. Din declarațiile oficiale, gluma se îngroaşă şi mai tare, universul din joc


Ceva mai mic şi jucai pe post de R2-D2

transformându-se în unul deschis, în care ne vom permite să ne plimbăm nesimțiți pe întreaga suprafață a planetei Marte, prin baze inamice, teritorii aproape pustii, dar şi oraşe în dezvoltare. Lăsând la o parte întrebări existențiale de genul de ce pot să mă plimb în atmosfera nefavorabilă a planetei Marte fără un costum de protecție, rămâne de văzut dacă acest univers va semăna cu cel din Oblivion, unde fiecare personaj NPC are propriul program în funcție de timpul zilei (cam scurtă ziua la marțieni oricum) sau mai degrabă cu cel din GTA, unde îți faci de cap într-o mare mişcare brauniană indefinită. Maşinăriile futuriste puse la dispoziția jucătorului, variind între roboți gigantici, buggy-uri sau vehicule de transport al personalului, mă fac să tind vertiginos către a doua variantă. Varietatea acestor vehicule în sine va fi de ajuns să țină jucătorul lipit de monitor. De exemplu, roboții gigantici vor fi de cel puțin trei feluri (cu armură uşoară, medie sau grea) şi vor fi dotați fiecare cu alte feature-uri. Cei cu armură uşoară vor putea să sară pe distanțe şi la înălțimi uimitoare, cei medii vor dispune de machine-gun-uri, iar cei cu armură grea se vor comporta ca nişte unități de infanterie imense.

Desigur că storyline-ul va fi şi el adaptat la noul univers deschis. Acțiunea se va petrece la câteva decenii după întâmplările din Red Faction 2, dar nu va avea o legătură directă cu acestea. După cum era de aşteptat, lupta cu Earth Defence Force (sau EDF) continuă şi coloniile de pe Marte se agită mai ceva decât cele 13 state americane în obținerea independenței. Este uimitor cum se orientează imaginația occidentală vădit lipsită de dimensiune comunistă către clasa muncitoare, căci, de data aceasta pică măgăreața pe un miner forțos (down & dirty) să emancipeze marțienii prăjiți de soare. Povestea va evolua prin rezolvarea unor obiective prin-



De-a v-ați ascunselea



Pulse... rifle?!



Run Forrest, Run!

cipale marcate pe hartă, dar jucătorul poate să aleagă să le ignore în totalitate și nici nu rămâne fără ocupație. Producătorii se laudă că universul va fi ticsit cu destule evenimente aleatoare specifice lumilor deschise, precum atacuri surpriză ale convoaielor EDF sau luarea de ostatici. În plus,



fiecare acțiune pe care o veți întreprinde va afecta cumva universul jocului. Dacă alegeți, de exemplu, să distrugeți multe baze EDF, fondurile inamicilor se vor redirecționa spre reconstruirea lor și convoaiele în zonă vor fi tot mai rare. Misiunile secundare sau cele aleatoare vor influența și dificultatea firului narativ principal sau a diferiților boși întâlniți de-a lungul lui. Pe măsură ce veți cuceri teritorii, veți putea convinge personajele din joc să vi se alăture printr-un sistem simplu de morale care va face experiența de gaming și mai realistă.

Chimia fizicii

Dacă vă era dor de arme-minune precum ranga din primul Half-Life sau gravity gun-ul din Half Life 2, minerul vostru va veni din dotare cu cel mai potent... ciocan. Sigur, nu sună amenințător. Dar gândiți-vă că ideea din spatele tehnologiei GeoMod nu a murit și că acest ciocan vă va permite, cu o singură lovitură bine plasată, să distrugeți clădiri întregi. Sau că puteți face cu el găuri mici prin pereți pe unde să introduceți țeava unui sniper. Asta fără a vorbi de faptul că este extrem de satisfăcător să vă zbenguiți printre capetele inamice ca și cum ați cânta la xilofon. Engine-ul GeoMod în sine nu a fost adus la zi. De fapt, se pare că THQ a aruncat engine-ul fizic Havok în groapa de nisip a celor de la Volition, după ce acesta a fost folosit cu succes la realizarea jocului Company of Heroes (știm cu toții ce a ieșit acolo). Rezultatul jocului cu lopățica este un engine și mai pompat, care se bazează pe miriade de cifre doar pentru a face distrugerea în masă cât mai naturală. Se pare că tehnologia este atât de avansată încât developerii de la Volition își permit să facă glume de spirit, cum că prima oară când au ajuns la designul clădirilor acestea se prăbușeau fiindcă stâlpii de susținere nu suportau stresul.

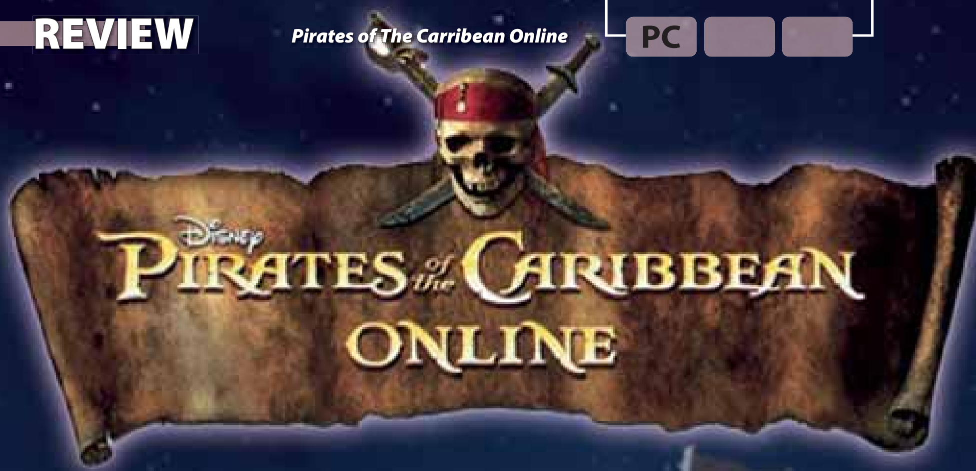


Nu mă întrebați cât am băut azi noapte

Nu credeam că o să prind ziua în care designerii de nivel să trebuiască să aibă și facultatea de construcții pe diplomă, dar cu tot scepticismul, trebuie să recunosc că un engine fizic care să trateze în detaliu elementele componente ale unei structuri sau să calculeze tensiunea în material înseamnă printre altele și eliminarea penibilelor butoaie cu explozibil plasate convenabil și aiurea în joc, deci a exploziilor scriptate. Fiți convinși că arsenalul nu se va rezuma la divinul ciocan. Până acum s-au anunțat puștcoace de asalt, mine cu remote-control, rocket launchere și orice altceva puteți jefui de pe cadavrele inamice. Toate acestea vor putea fi la fel de eficient folosite pe mediul înconjurător ca și ciocanul anunțat. Cel mai interesant va fi probabil să faceți etaje de clădiri să se prăbușească unele peste altele, strivind toți inamicii de sub sau să vă folosiți de roboții imenși pentru a distruge total construcțiile. De reținut este că nu veți fi singurii capabili să se folosească de mediu. Volition a lucrat și la un AI capabil să se adapteze schimbărilor din mediul înconjurător și care știe să utilizeze eficient vehiculele disponibile. Aproape șase ani de dezvoltare sună promițător.

Et et pe Marte ego

Până una alta, prea e totul numai lapte și miere... Parcă am un flashback cu momentul în care am pus mâna pe Crysis și, în afară de grafica next-generation, totul era mai mult sau mai puțin de umplutură. Îmi este teamă că, în cazul lui Red Faction: Guerilla, engine-ul fizic va acapara totul. Este foarte probabil ca producătorii să „uite" de un storyline credibil, fiind prea ocupați cu învățarea legilor mecanicii de clasa a IX-a (e de înțeles că toți am chiulit). Există riscul ca această poveste să fie acaparată total de universul deschis, să se piardă în detalii. Grafica pare de pe acum puțin fadă în texturile de teren, deși modelele și efectele de explozii au sclipici suficient. Desigur, până în 2009, mai este destul timp ca producătorii să facă din Guerilla o experiență de neuitat. Dacă ne gândim că jocul va implementa și un mod multiplayer în care fizica excelentă și mașinuțele controlabile vor fi la fel de prezente ca în modul single player, nu putem decât să dăm nervos din picioare, întrebându-ne ca dl Goe „de ce nu vine, eu vreau să vie!". Să ne temperăm deci nerăbdarea cu alte titluri de distrugere în masă (precum Fracture) care sunt programate să apară în 2008 și să sperăm că niciunul nu ne va tăia din entuziasmul cu care o să primim Red Faction: Guerilla.



Jack Sparrow & Co are nevoie de tine...

Scuzaţi-mi emotivitatea, dar sunt tristă. Vreau să vă spun de jocul ăsta, Pirates of the Carribean Online, dar nu ştiu de unde să încep. Sigur nu aţi auzit de el sau dacă, prin absurd, mă înşel, sigur aţi trecut cu privirea titlul. Şi bine aţi făcut, într-un fel, dar... PotCO este jocul online aferent filmelor din aceeaşi serie. Lansat de Disney la începutul anului, a trecut cu totul neobservat aproape peste tot; eu şi cu Locke l-am descoperit pur întâmplător pe un site relativ obscur de la noi, prin intermediul unei reclame. Niciun soi de marketing sau hype nu s-a desfăşurat pentru acest titlu sau cel puţin nu care să ajungă şi „peste râu", întrucât în State se pare că ceva-ceva a fost făcut. Nici măcar site-ul oficial nu promovează PotCO în mod particular. Niciun review nu a fost scris, de fapt, în afară de câteva preview-uri absolut mediocre şi necinstite, nu a fost scris nimic de acest joc. Nimeni nu ştie, nimeni nu joacă... decât eu, care îl găsesc mai atractiv decât WoW în momentul de faţă - da, ştiu, nici mie nu îmi vine să cred. Culmea, jocul oferă şi o versiune gratuită. Dar... oamenii de la Disney au îndrăznit să fie modeşti, aşa că PotCO este o necunoscută în această mirobolantă lume a MMO-urilor care creează dependenţă şi îmbogăţesc lumea (gen Blizzard) peste noapte.

Yarr, matey!

Pe cât de obscur este jocul, pe atât de cunoscute sunt povestea, lumea şi principalele personaje ale sale. Sub mâna bogată şi deţinătoare de licenţe a lui Disney, PotCO beneficiază de un Jack Sparrow recreat impresionant de bine, care ne spune care-i treaba cu vocea inconfundabilă a lui nenea Deep. Aţi ghicit, în PotCo suntem cu toţii nişte piraţi nenorociţi care calcă pe urmele digitale ale blestematului de Sparrow, beneficiind de ajutorul unor prieteni precum Tia Dalma, Elizabeth Swann, Will Turner sau Barbossa, care ne ghidează într-un stil aparte în - să spunem – quest-ul principal al jocului. Dar tu, fiind un pirat nenorocit care pune mult mai mult preţ pe plunder şi rom decât pe vedetele mai sus menţionate, poţi să faci ce vrei - sau mă rog, pe-aproape. Quest-uri sunt, mobi de omorât sunt, există chiar şi un soi de PvP şi tu ai chiar şi o bărcuţă cu care poţi pirata mările din zonă singur sau cu un echipaj format din prietenii tăi.

Totul începe cu evadarea ta din închisoarea din Tortuga, ajutat fiind chiar de Jack Sparrow, care te ghidează şi să îţi faci avatarul. Într-un stil care aduce a Morrowind, îţi alegi înfăţişarea şi numele şi după aceea treci la treabă. Vestea bună este că echipa PotCO beneficiază şi de o mână EVE Online-ească, deci generarea avatarului oferă posibilităţi aproape nelimitate (cine ştie, cunoaşte), eliminând problema uniformizării populaţiei, ca în cazul WoW, spre exemplu. Sincer, nu ştiu cum mi-a ajuns personajul, pe numele ei pirateresc Lara


Rezidenţa fiţoasă a dom'şoarei Elizabeth Swan

Sharktooth, level 10... prima sesiune de PotCO a început într-un stil „hai să vedem ce-i și cu jocul ăsta" și până am văzut, au trecut trei ore de parcă ar fi fost minute. Cred că Sparrow a avut ceva de-a face, fiindcă mi-a vorbit despre viață și toate cele suficient de mult încât să îi pot savura stilul piraterese-bețivănesc și să îi ascult și prietenii, care nu-s mai breji ca el. Voice acting-ul inițial este bestial și te introduce în poveste într-un mod extrem de plăcut. Pe măsură ce te faci un pirat mare, vei beneficia mai puțin de acest bonus, dar până să te saturi, deja ești prins de carieră și continui aventura numai să-l mai auzi pe Jack măcar o dată.

Jack Sparrow și-a pierdut perla, știți voi, aia neagră, și trebuie să îl ajutați... dar până acolo calea este străbătută de personaje colorate care vă atrag atenția cu tot soiul de quest-uri. Pe uscat, omorâți cu sârg fauna locală, din care fac parte și pirații semi-morți, și scheletele, și angajații Marinei Regale, care te aleargă ca să te tragă la răspundere pentru faptele tale piraterești pe care urmează să le comiți. Pe mare, puteți scufunda o paletă decentă de nave ale Coroanei sau ale tâlharilor East India Trading Company (EITS), sau, evident, ale personajelor undead care nu prea apreciază concurența într-o economie complet anti-capitalistă. Lumea este populată de o grămadă de insule în care puteți găsi clasicele orășele piraterești, dar mai des un peisaj ostil ale cărui suflete necesită eliberarea de blestemul știți voi cărei comori și nu numai.



La o întâlnire romantică cu strămoșii mei, ai tăi, ai tuturora

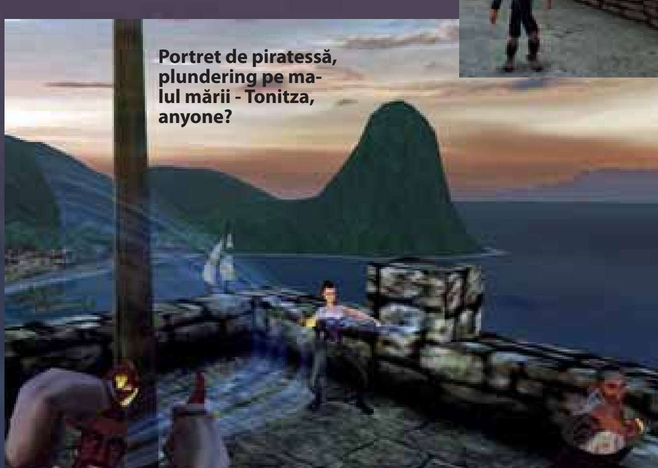
I iz notorious pirrrrrate!

Noțiunea de creștere și specializare a personajului se traduce în PotCO printr-o evoluție tip TES, în care trebuie, de exemplu, mai întâi să te lupți cu sabia și numai apoi să te consideri meseriaș (adică să investești puncte de skill în abilitățile preferate). În lupta corp la corp, prin intermediu unei interfețe pe alocuri stângace, dar extrem de intuitive, ai acces la mai multe tipuri de arme și abilități, într-o manieră hack&slash care îți permite să lovești diferit în funcție de cum și când dai clic. Personal, din cauza acestui sistem, lupta pe uscat, mai ales cu sabia, mi se pare extrem de interactivă - nu mai stai ca în WoW, apăsând în scârbă pe 1, 2, 3 ca să îți determini avatarul să se spargă în figuri. În plus, întreaga polologhie a specializării personajului se reduce exact la ce îți place să faci, pe principiul că faci asta mai des, deci vei fi mai bun. Și teoria aceasta se aplică la tot - ești marinel și îți place să conduci nava? Asta înseamnă că îți vei dezvolta skill-ul de sailing mai repede. Ești mai războinic și îți place să dai cu tunul? Ei bine, la acest capitol vei fi mai meseriaș decât navigatorul. Preferi totuși lupta cu sabia sau pistolul pe uscat? Se aplică aceleași tactici - și tu crești în nivel atât global, cât și pe fiecare abilitate pe care o folosești. Un level up per abilitate îți aduce un skill point pe care îl poți investi imediat în varii aspecte ale acelei abilități. Ca o notă aparte, aici nu mai vorbim de nivel, ci de notorietate - or jocul este presărat cu aceste mici detalii care dau culoare cam în orice aspect.

Quest-urile sunt multe, variate și cât se poate de piraterești. Faci cunoștință cu Tia Dalma, care te învață cum stă treaba cu Voodoo - corespondentul manei, cu Barbossa, care te pune să exersezi trasul la țintă în maimuța lui undead, cu Will Turner, care te ajută să faci rost de o sabie mai decentă, și cu o pleiadă întreagă de alți pirați, fermecători ca și personajele bine-cunoscute. Presupunând că nu ești o fire mai curioasă, așa ca mine, prin intermediul quest-urilor ajungi să descoperi câteva locații care au fost îndelung cerute, fără succes de altfel, și în WoW: salonul de tatuaje, magazinul de bijuterii, coaforul, bărbierul îți stau la dispoziție oricând, pentru o reîmprospătare a înfățișării! Desigur, nimic nu e gratis, iar a-ți permite aceste mofturi va însemna din partea ta să sapi după multe comori, să omori multe dihanii și să scufunzi multe nave. Dar, în cazul meu, ce nu face o doamnă pirat ca să arate bine!..



Dai un rom sau te sparg - aceasta este întrebarea!



Portret de piratessă, plundering pe malul mării - Tonitza, anyone?

Permisibile sunt însă navele, disponibile în funcție de skill-ul pe care îl deții la navigație. Atenție însă - orice navă are avantajele și dezavantajele ei. Citește cu atenție cargoul maxim permis sau numărul de persoane care pot să ți se alăture! Sloop-ul inițial este o ambarcațiune rapidă, care poate duce maxim trei cargouri și trei persoane. Este slab dotată la tunuri (vine cu numai două pe fiecare latură), dar viteza și ușurința în manevrare au făcut-o preferata mea chiar și acum, când îmi pot permite un galeon.

Massive MultiPirate Online Pirrating Game

PotCO este un MMORPG adresat în special copiilor americani - probabil acesta este motivul pentru care nu s-a aflat în general mai nimic de el. M-a surprins în mod plăcut că Account-ul creat poate fi legat de cel al unui membru al familiei, permițând accesul la orice personaj al familiei (desigur, unii pot avea sentimente mai puțin plăcute în legătură cu această opțiune, dar managementul conturilor devine totuși mai ușor). Acest mic feature mai aduce un beneficiu, din păcate strâns legat de unul dintre cele mai frustrante bug-uri, că altfel nu pot să îl numesc, ale jocului. Mai exact, orice „rudă" îți este adăugată automat la Hearties (adică în lista de prieteni) și poți interacționa cu respectivul foarte ușor - să comunici, să formați un echipaj (crew) sau să vă teleportați unul la locația celuilalt. Altfel, PotCO tinde să fie puțin cam prea realist în ceea ce privește spinoasa problemă a socializării - și ține bine minte, vorbim de un joc online. Dacă vrei prieteni, trebuie să ți-i faci bătându-i pe umăr, de-a dreptul, mirajele eterului rețelistic neoferind nici funcții de căutare a unui personaj. Treaba devine de-a dreptul interesantă când afli că jocul dispune de o grămadă de servere care, deși sunt interconectate, nu permit întâlnirea „întâmplătoare" cu un prieten pe care tocmai l-ai corupt să își facă un cont. Dacă te confrunți cu o astfel de problemă, sfatul meu este să stabilești dinainte pe ce server să vă întâlniți și să alegeți și locul; spre exemplu, portul din Tortuga mi se pare o opțiune bună. Nici echipajul nu se compune prin eter, ca în WoW, unde


Moda vară, 2008. A se observa machiajul au naturelle

te poate invita oricine în party indiferent de câţi kilometri vă despart. Nu, în PotCO, ochii care nu se văd, se uită, aşa că ţine-ţi piraţii, scuze, prietenii aproape.

Totuşi, dacă depăşeşti aceste mici neajunsuri vei putea face o grămadă de lucruri cu prietenii, dintre care favorita mea activitate rămâne plundering-ul pe mare. Se ia o bucată corabie şi o bucată echipaj (numărul maxim admis depinde strict de nava aleasă şi în general este destul de mic), se poziţionează cârmaciul, tunarii şi ochitorii de nave inamice şi se pleacă la caftai acvatic. Acţiunea se finalizează la epuizarea cargo-ului, fiindcă în caz de eşec, aceasta se va pierde complet, tu şi echipajul vă veţi trezi în închisoare şi cu nava de reparat în totalitate. În caz de succes, cargo-ul se vinde automat odată ajunşi pe ţărm. Pentru cei cu rău de mare, există însă şi posibilitatea de a forma clasicul party cu care se merge la deratizarea faunei locale şi la omorât personaje care oricum sunt deja moarte de mult, dar nu şi-au dat încă seama. Din nou, modul în care se interacţionează este foarte dinamic şi cel mai des vei juca în tandem de puller - tanker, adică unul dă cu sabia şi unul cu pistolul. Party-ul primeşte bonus de experienţă şi, spun eu, şi bonus de fun. PotCO este atât de distractiv în doi, încât mi-e greu acum să joc singură.

În cazul în care oboseşti de atâta plunder, poţi juca un joc de masă digitală la orice tavernă locală. Ciudat, de altfel, ca un joc destinat şi puternic marketat pentru un grup ţintă cel puţin minor să îţi ofere posibilitatea să joci poker, dame şi alte partide similare în care, culmea, nu numai că poţi, dar şi trebuie să trişezi!

Dicţionar piratceresc - englez şi viceversa, pentru micii piraţi aspiranţi. How be ye?


Dar lipsa socializării, suportul aproape inexistent de a-ţi face prieteni noi şi, mai ales, lipsa unei economii accesabile şi controlabile de jucători fac din PotCO un MMO jefuit de nişte caracteristici esenţiale. Mai exact, dacă ar fi după mine, aş tăia complet MM-ul din caracterizare: PotCO este pentru comunităţi restrânse de prieteni care au urmărit prea intens filmele Pirates of the Carribean şi care, atunci când se vor face mari, vor să devină piraţi, nu doctori, economişti sau alte cele.

Piratăm, măria ta?

PotCO are lipsuri mari, gen greutatea de a socializa şi lipsa economiei, şi lipsuri mici, adică, mai pe româneşte bug-uri. De mic pirat am învăţat că jocul, deşi oferă opţiuni full screen, trebuie jucat în windowed mode că altfel te face cu nervii. Deşi în teorie este total nepretenţios cu dotările hardware, grafica este totuşi cam puerilă, iar jocul se agaţă inexplicabil în unele zone. Uneori, îţi dispar misterios unele butoane, gen ancorarea/ debarcarea, dar totul este rezolvabil relativ uşor. Sincer, având în vedere că vorbim de un joc care nu a primit aproape niciun soi de atenţie nici din partea presei, nici din partea Disney, nu mă aşteptam la lipsa bug-urilor şi până acum nu am dat de vreunul care să îmi întrerupă vreo sesiune de... piraterie. Pe de altă parte, PotCO beneficiază de multe avantaje, precum soundtrack-ul original cu variaţiuni extrem de plăcute auzului, culoare locală dată de personaje, locuri şi atmosferă deosebit de acoperită de licenţe, care laolaltă au darul de a crea un decor care pur şi simplu te prinde din prima.

Ce frumos sună, având în vedere că totul este gratis, nu? Din păcate, lucrurile nu stau chiar aşa. PotCO este într-adevăr gratis, dar multe elemente sunt disponibile numai celor care plătesc un abonament de 10 dolari lunar. Disney are bunul simţ de a oferi prima lună la jumătate de preţ, dar prostul gust de a face din versiunea gratuită un adevărat calvar publicitar - mai exact, dai la tot pasul de „acest quest/ item/ floricică/ pahar de rom este disponibil numai pentru cei care dau cu banu'". Totuşi, jocul îşi merită măcar cei 5 dolari daţi pe prima lună - chiar şi numai pentru a-l revedea pe acest Jack Sparrow digital şi spumoasele sale dialoguri.

Cu toate lipsurile sale, PotCO este pentru mine, care abia încep să îmi revin după o dependenţă severă de WoW, o relaxare. Jocul este clar destinat segmentului casual şi se pretează perfect unei vieţi în care ai şi altele de făcut decât să devii meseriaş într-o lume creată din pixeli. Pe mine, aventura aceasta m-a făcut să realizez cu tristeţe şi în acelaşi timp plăcere că suntem sclavii departamentelor abile şi bogate de marketing ale unor companii care îşi permit să monopolizeze şi să standardizeze piaţa, dar şi că undeva în lumea asta largă, mai există oameni creativi care îşi dau seama că nu este absolut necesar să faci o clonă de WoW ca să fii apreciat de o comunitate avidă de prospeţime MMORPG-ească. Sper din tot sufletul ca PotCO să îşi câştige fanii şi astfel să primească o serie de patch-uri absolut necesare ca să dea o palmă celor care visează să se îmbogăţească copiind orbeşte ce au făcut alţii. Între timp, dacă am reuşit să vă tentez, haideţi să discutăm de data, locul şi serverul de întâlnire că am mare nevoie de un tunar capabil. Yarr!

Lara

alternativa


WORLD OF WRCRAFT

Regele, din păcate, încă nu a fost detronat. Dacă vă plictisesc afacerile pirateręşti, puteţi apela cu încredere la o nouă sesiune de grinding prin Azeroth sau Outlands, după plac. Desigur, conţinutul este „fumat" până la disperare, dar putem beneficia mereu de o comunitate de elită (lol).

***LEVEL ??**

BUNE:
- gameplay plăcut, dinamic şi original
- poveste susţinută de seria hollywoodiană aferentă
- customizarea personajului disponibilă oricând şi posibilitatea de a naviga cu un echipaj format din prieteni

RELE:
- lipsa completă a economiei susţinute de comunitate
- slab suport tehnic pentru a-ţi face prieteni
- numeroase bug-uri de performanţă

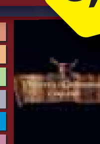
CONCLUZIE:



PotCO este un MMO cu multe defecte, dar care oferă o experienţă extrem de plăcută. Jocul a reprezentat pentru mine un moment de relaxare după mult prea mult timp petrecut în WoW. În ciuda bug-urilor, merită încercat!

8,6

GRAFICĂ	08
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	10
IMPRESIE	09



Gen: MMORPG **Producător:** Disney Online **Distribuitor:** Disney Online
ON-LINE: www.piratesonline.com

CERINŢE MINIME:
Procesor: PIII 800 MHz **Memorie:** 512 MB RAM **Accelerare 3D:** 32 MB VRAM


BEAUTIFUL DEATH
NOVEMBER 2007
ASSASSIN'S
CREED
WWW.ASSASSINSCREED.COM
18+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
XBOX 360
PC CD ROM
UBISOFT

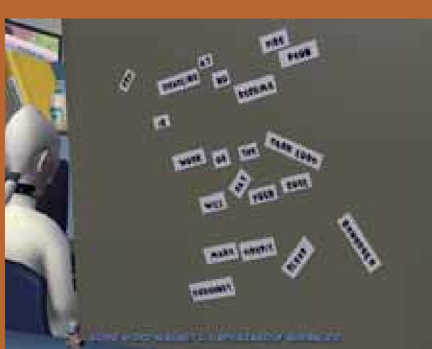


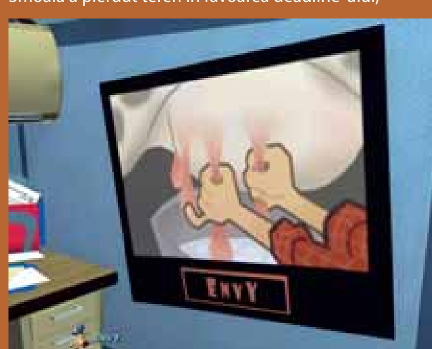
„Nu ştiu, omule, aşa vor creştinii...”

Creştinătatea de pretutindeni şi l-a imaginat pe marele Satan drept o cornută înfricoşătoare care ne învaţă copiii să mestece gumă până-i dor fălcile şi să joace GTA până la epuizare. Iadul creştin seamănă mai degrabă cu o excursie la pădure în sfânta zi de 1 mai. Micii cei păcătoşi se perpelesc încetişor pe grătarele excursioniştilor încornoraţi, legiunile de demoni preşcolari bântuie liberi prin poieniţe împrăştiind haos, deznădejde şi pungi de chips-uri, fleicile godacilor celor lacomi sfârâie ameninţător pe discul mamonului cu Dacie, care s-a băgat slugă la Ucigă-l Toaca pentru un frigider portabil cu dozator, iar pulpiţele voluptoase ale găinilor adulterine sunt împunse, crestate, sărate, piperate, arse de vii, jupuite de piele şi dezgolite de carne cu o încrâncenare demnă de un adevărat nepot de soră al Antichristului. Când din boxele Panasonix, o nouă invenţie drăcească a economiei subterane, se ridică spre ceriu plânsetul şi scrâşnirea dinţilor vreunui minoritar cu puţină voce şi casă de producţie, respectul pentru Infern se duce dracului şi te întrebi sincer cine va pedepsi pe cine dacă toţi ăia vor ajunge în Iad. Cei de la Telltales s-a prins că Iadul clasic nu mai sperie aproape pe nimeni care a trecut printr-o petrecere studenţească sau a ieşit cu uzinaşii la un grătar muncitoresc şi s-au hotărât să-l tuneze puţin şi să-i dea o formă mai actuală. Smoala a pierdut teren în favoarea deadline-ului, eternitatea petrecută într-o frigare este o joacă de copil faţă de încă o zi în cubicul, dom' director e mai temut decât Satana... şi aşa mai departe.









„Pontaţi fără speranţă voi cei care intraţi aici”

„What's New, Beelzebub?” continuă povestea de unde a lăsat-o „Chariots of the Dogs”. Dacă n-aţi terminat episodul cu numărul patru şi nu vreţi să vă împiedicaţi de un spoiler major, v-aş sugera să daţi pagina şi să reveniţi mai târziu. Sau ascultaţi-l pe unchiul Belzebut, subtilizaţi cardul părinţilor (muahahaha) şi comandaţi tot sezonul. Sau, şi mai bine, trimiteţi-mi mie datele de card pe e-mail şi vi-l comand eu. Vă asigur că nu voi cheltui mai mult de 5000 de dolari, iar voi veţi primi ca bonus un GTA IV şi un permis de conducere fals.

Aşadar, „What's New Beelzebub?” preia frâiele poveştii din clipa în care Bosco dă colţul, iar cei doi



lunatici sunt devoraţi de veşnic flămândul triunghiuleţ al Bermudelor. Deloc surprinzător, sufletul lui Bosco este revendicat instant de Forţele Întunericului (aşa merită toţi cei care încearcă să-mi vândă gunoaie la suprapreţ). Detectivii sunt puţin mai norocoşi (sau nu, depinde din ce parte privim situaţia) şi aterizează de partea cealaltă a râului Styx, transformat acum în magistrală de cale ferată. Chinuiţi de remuşcări, cei doi liber-profesionişti sunt pregătiţi să înfrunte Armatele Întunericului pentru a-l elibera pe sărmanul Bosco din ghearele Nefârtatului. Ce nu ştiu ei este că moşia Neprielnicului s-a schimbat puţin de la ultima revizie a Bibliei.

În viziunea celor de la Telltales, Iadul este o imensă corporaţie, condusă (aparent) de un Satanailă plictisit, cu o pereche de coarne cum numai executivii cei adevăraţi au. Look-ul de mare patron este completat de o burtică de politician, rotunjoară şi pufoasă, de ţi-e mai mare dragul să pontezi pentru dânsa. În Iadul corporatist ceasul este blocat pentru eternitate la 16:59 (îmi tremură carnea pe mine când mă gândesc că voi fi obligat să joc minesweeper pentru totdeauna), cenzura atinge noi culmi (al dracu' puzzle!!!!), iar (BLASFEMIE!!!!!!) cafeaua se serveşte rece ca mormântul. Nici angajaţii nu se lasă mai prejos. Pe post de secretară îl întâlnim pe bampirul emo Jurgen. Cine a fost în pericol să ajungă la balamuc după un „encounter" cu secretarele de la Poli va aprecia geniul ironic al individului de la Telltales care a venit cu ideea de a-i oferi o slujbă de secretară sugătorului de sânge. Brady Culture este şi el un slujbaş mărunt aflat pe statul de plată al Iadului, semn clar că disco-ul a murit şi că o frizură de prost gust este cel mai scurt drum către Infern. Harry Moleman, cârtiţa mafiotă care a pus pe jar industria jucăriilor, a primit o slujbă de teren şi a devenit noua tanti cu coasă şi, din când în când, impiegat în gara Styx-ului. Noul cenzor al Tartarului este însuşi Hugh Bliss, prismatologul obsedat de curcubeie. Nici în Iadul urban lucrurile nu stau mai bine. Sybil se pregăteşte de nuntă ajutată de AMICUL (that was low, Telltale dudes!!!!!) Frankenstein Junior, iar arcade-ul cel depresiv se tratează cu gaz ilariant (apreciat atât de stomatologi, cât şi de împătimiţii vitezei). Fun, fun, fun...





Sam & Max 201: Ice Station Santa
Decembrie 2007
8



Sam & Max 202: Moai Better Blues
Martie 2008
9



Sam & Max 203: Night of the Raving Dead
8,4
Aprilie 2008



Sam & Max 204: Chariots of the Dogs
9
Mai 2008

Hell yeah!

Acum mai mult ca oricând o să vă rog să nu vă grăbiţi. Opriţi-vă puţin şi admiraţi peisajul. Răbdarea vă va fi răsplătită cu oareşce dureri ale muşchilor abdominali. Studiaţi în detaliu pedepsele primite de păcătoşii Bosco şi Stinky şi râdeţi de ei cu gura până la urechi că aveţi de ce. Analizaţi „ofertele" de vacanţă în Iad. Mai râdeţi puţin, mai ales dacă vă consideraţi un potenţial client. Ştiu că sunteţi curioşi ce dialoguri tembele (în sensul bun, ca întotdeauna) le-au mai fătat minţişoarele cele mereu gravide ale scenariştilor de la Telltales, dar Iadul (şi vecinătăţile, dacă stau bine să mă gândesc) merită explorat



temeinic. Ceasul diabolic blocat la 16:59, posterele ce înfăţişează cele şapte păcate capitale, eternele reclame, grămăjoara de manuale de esperanto care putrezesc în canalizare sunt doar puţine dintre motivele pentru care n-ar trebui să jucaţi cu gura plină. Dacă în episodul trecut trekkerii s-au „bucurat" de puţină atenţie, Iadul este rezervat fanilor Star Wars. În sala de şedinţe a Iadului tronează o placă de carbonit de unde am impresia că se holba la mine înşuşi George Lucas Tatăl (se pare că l-au ajuns blestemele „questerilor", deşi s-ar putea să mă înşel, caz în care vă rog să mă scuzaţi cinci minute să-mi sun avocaţii). Pe hârtie poate nu sună atât de amuzant sau probabil cele cinci luni de RIP şi Sam and Max m-au secătuit de puteri, dar credeţi-mă că aveţi ce vedea. Iadul celor de la Telltales este un talmeş-balmeş blasfemiator-corporatist absurd până la Dumnezeu (şi e cale lungă de-acolo de jos) şi amuzant ca un drăcuşor dat cu ruj şi aruncat drept în groapa desfrânaţilor.





Father of Tries

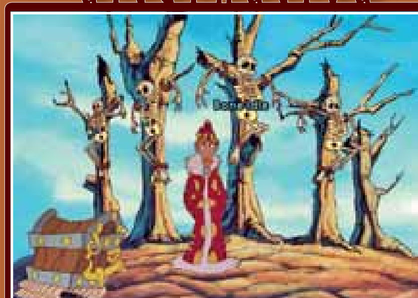
De puzzle-uri... (aproape) numai de bine. L(e)-am dat gata în aproape patru ore. E drept, am căscat ochii prin împrejurimi mai mult decât de obicei, dar totuşi mi-au pus ceva probleme. Puzzle-urile nu ies prea mult din tiparul clasic în sensul că încă nu au reuşit să-mi scoată (prea mulţi) peri albi, dar m-au amuzat teribil şi nu mi-au dat impresia că au fost puse acolo doar pentru că un adventure are nevoie de puzzle-uri pentru a se putea numi adventure. Potenţialul comic al unui puzzle este încă o dată pus înaintea dificultăţii, dar asta nu înseamnă că „What's New, Beelzebub?" este o plimbare prin parc. Cel mai probabil finalul o să vă dea ceva mai mult de furcă şi recunosc fără ruşine că, pus în faţa Apocalipsei, am apelat la sistemul de hint-uri (foarte inteligent integrat în joc). Marele merit al acestui sistem este că reuşeşte să te aducă pe drumul cel bun fără să te trateze ca pe un imbecil. Nu-ţi rezolvă problemele, doar te ajută să vezi mai bine indiciile (care câteodată nu sunt atât de clare pe cât ar trebui).

„Stay strong, Satan!"

Fiind ultimul episod din sezon, „What's New, Beelzebub?" este locul de întâlnire al tuturor descreieraţilor din cele două sezoane. Având în vedere că majoritatea nelegiuiţilor din cele zece episoade de până acum au fost aruncaţi în străfundurile Iadului de către cei doi lunatici, eu zic că ar fi bine să vă pregătiţi sufleteşte pentru marea reuniune. Majoritatea poantelor nu vă vor spune prea mare lucru dacă sunteţi o prospătură în universul Sam and Max, iar un anumit puzzle n-are absolut niciun sens dacă n-aţi jucat un anume episod (nu vă spun care, să vă chinuiţi şi voi). Probabil ar fi trebuit s-o lase mai moale cu trimiterile la primul sezon. A trecut destul de mult timp, totuşi, şi nu sunt mulţi oameni care ar fi dispuşi să rejoace primul sezon doar pentru a gusta câteva glumiţe din finalul sezonului doi. În rest, Marele Final face o treabă admirabilă, cu atât mai mult cu cât excelentul Chariots of the Dogs i-a pregătit calea. „What's New, Beelzebub" este un pas gigantic faţă de Bright Side of the Moon, un episod destul de bunicel, dar care a eşuat ca final. Am rejucat tot sezonul doi de la cap la coadă şi pot spune că este mult mai omogen şi mai uşor de urmărit decât sezonul întâi. Se vede că oamenii de la Telltales au învăţat din greşeli, ceea ce mă bucură nespus de mult mai ales când mă gândesc la un posibil sezon cu numărul trei.

■ cioLAN

alternativa



DISCWORLD II: MORTALITY BITES

În timp ce Sarsailă este dedicat trup şi suflet muncii cu furca, Moartea se hotărăşte subit să-şi atârne coasa în cui şi să-şi ia lumea în cap. Înarmat cu una bucată mouse şi un sclav care să-l manevreze (da, tu!), Rincewind, vrăjitoraşul cel viteaz din scrierile lui Terry Pratchet, încearcă să-i dea de urmă Morţii şi s-o convingă că locul ei este la coasă, nu într-un fast food. Discworld II nu este pentru cei slabi de înger, munţii de dialoguri se pot dovedi un obstacol până şi pentru jucătorii înrăiţi de quest-uri, însă cu puţin antrenament (neapărat şi altceva în afară de Sam & Max) vă puteţi bucura de unul dintre cele mai amuzante quest-uri de până acum.

N/A

BUNE:
- Hahahahaha
- Hohohohoho
- Hihihihihihi

RELE:
- câteva puzzle-uri mai ciudăţele

CONCLUZIE:



Iadul celor de la Telltales este un talmeş-balmeş corporatist absurd până la Dumnezeu (şi e cale lungă de-acolo de jos) şi amuzant ca un drăcuşor dat cu ruj şi aruncat în groapa desfrânaţilor.

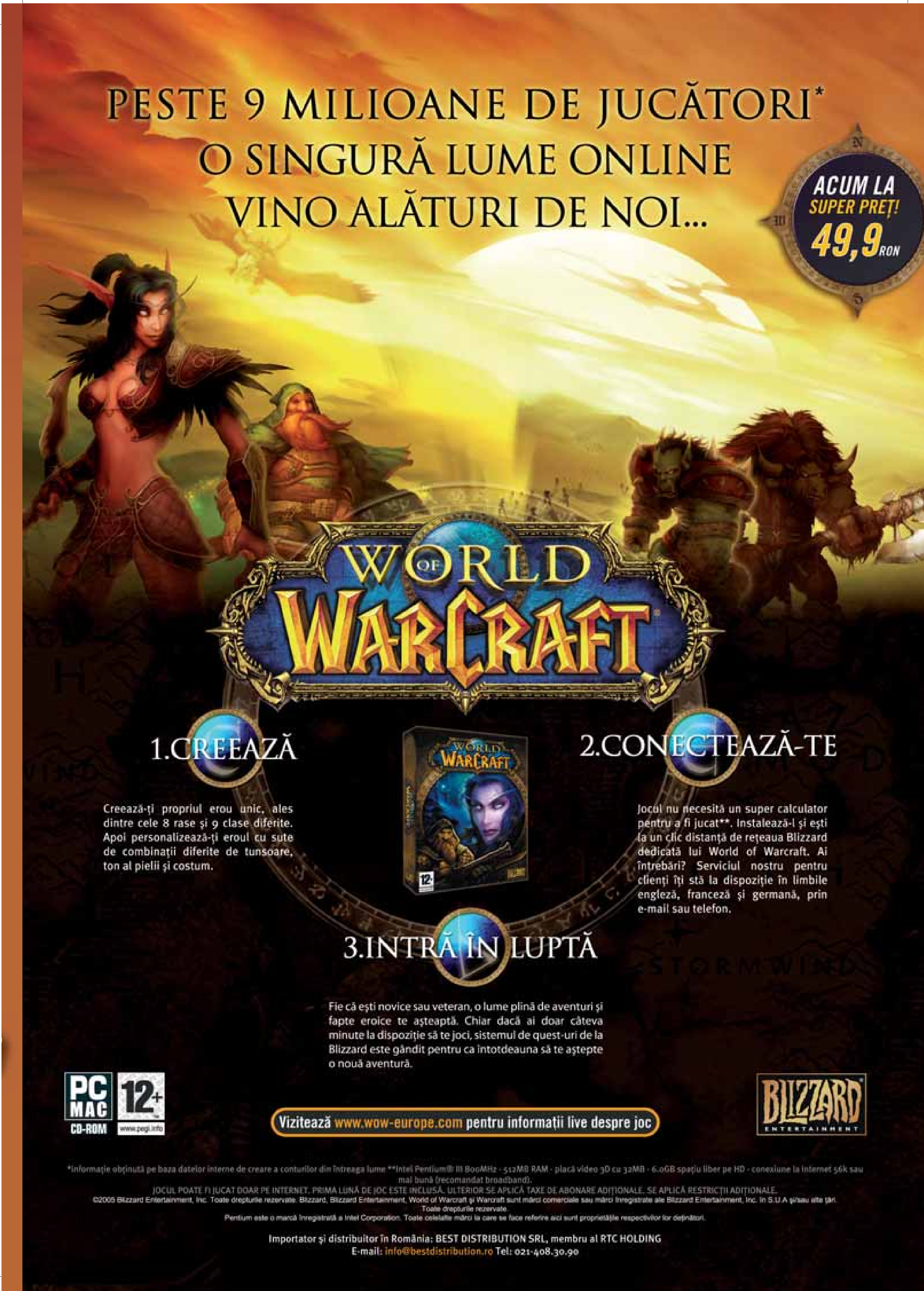
9

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	09
IMPRESIE	09



Gen Adventure **Producător** Telltale Games **Distribuitor** Telltale Games & GameTap **Ofertant** www.telltalegames.com/samandmax, www.gametap.com/home/sam-Max/index.html **ON-LINE** www.telltalegames.com/samandmax

CERINŢE MINIME:
Procesor P 1,6 GHz **Memorie** 256MB RAM **Accelerare 3D** minimum 64 MB



PESTE 9 MILIOANE DE JUCĂTORI*
O SINGURĂ LUME ONLINE
VINO ALĂTURI DE NOI...
ACUM LA SUPER PREȚ! 49,9 RON
WORLD OF WARCRAFT
1.CREEAZĂ
Creează-ți propriul erou unic, ales dintre cele 8 rase și 9 clase diferite. Apoi personalizează-ți eroul cu sute de combinații diferite de tunsoare, ton al pielii și costum.
2.CONECTEAZĂ-TE
Jocul nu necesită un super calculator pentru a fi jucat**. Instalează-l și ești la un clic distanță de rețeaua Blizzard dedicată lui World of Warcraft. Ai întrebări? Serviciul nostru pentru clienți îți stă la dispoziție în limbile engleză, franceză și germană, prin e-mail sau telefon.
3.INTRĂ ÎN LUPTĂ
Fie că ești novice sau veteran, o lume plină de aventuri și fapte eroice te așteaptă. Chiar dacă ai doar câteva minute la dispoziție să te joci, sistemul de quest-uri de la Blizzard este gândit pentru ca întotdeauna să te aștepte o nouă aventură.
PC MAC CD-ROM
12+ www.pegi.info
Vizitează www.wow-europe.com pentru informații live despre joc
BLIZZARD ENTERTAINMENT
*informație obținută pe baza datelor interne de creare a conturilor din întreaga lume **Intel Pentium® III 800MHz - 512MB RAM - placă video 3D cu 32MB - 6.0GB spațiu liber pe HD - conexiune la internet 56k sau mai bună (recomandat broadband).
JOCUL POATE FI JUCAT DOAR PE INTERNET. PRIMA LUNĂ DE JOC ESTE INCLUSĂ. ULTERIOR SE APLICĂ TAXE DE ABONARE ADIȚIONALE. SE APLICĂ RESTRICȚII ADIȚIONALE.
©2005 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft și Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A și/sau alte țări. Toate drepturile rezervate.
Pentium este o marcă înregistrată a Intel Corporation. Toate celelalte mărci la care se face referire aici sunt proprietățile respectivilor lor deținători.
Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL, membru al RTC HOLDING
E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90

Assassin's Creed™

Speranța e asasinată ultima

Ubisoft a făcut cea mai inteligentă mişcare posibilă atunci când a anunțat că lucrează la un titlu numit Assassin's Creed - a lăsat jocul să se prezinte singur. Cum vine asta? Simplu, a lansat la vremea aceea un trailer, care este folosit şi ca filmuleț introductiv al jocului propriu-zis. Ei bine, acest trailer, despre care ni s-a spus atunci că este făcut cu engine-ul grafic şi fizic al jocului, ne-a pus rău pe jar pe cei mai mulți dintre cei care l-am văzut. De ce? Păi, cam totul îți lua piuitul: grafica, personajul principal, timpul şi locul, mişcarea şi scenariul. A fost un hit, o promisiune ce părea prea tare ca să nu fie adevărată.

Bun, acum trecând peste încântarea ochiului şi satisfacțiile cinematografice imediate, ceva mi-a atras serios atenția, punându-mă pe gânduri şi făcându-mă să sper că dincolo de aparențele seducătoare transpare ceva mai adânc. Era, în primul rând, vorba despre cadrul cu clopotul în bătaia căruia dispare personajul central, pentru a reapărea jos, la picioarele eşafodului. Acest cadru m-a dus instantaneu cu gândul la seria Thief, dacă vă amintiți nivelul „The Thieves Highway" din Thief The Metal Age. Acolo misiunea începea într-un turn cu clopot şi continua, surpriză, printr-o plimbare lungă şi foarte interesantă pe „autostrada hoților", adică îngrămădirea de acoperişe ale clădirilor alipite de înghesuiala în spațiul restrâns al unui oraş medieval. Vreau să zic, nu este asta tocmai ceea ce faci atât de des în Assassin's Creed?...

Apoi, eroul nostru scoborât din clopotniță ajunge la locul execuției, omoară cu meşteşug pe toți soldații şi îşi lasă ca bucățică bună de la sfârşit pe comandantul lor, maestrul de ceremonii al spânzurătorii. După ce îl ucide spectaculos şi pe acesta, omul nostru face un gest care m-a dat gata - îi închide ochii. Cred că pe toți ne-a frapat acest amănunt, fără de care întregul filmuleț nu ar fi valorat mai mult decât o banală scenă de sex între Ochiul din Mordor şi degetul inelar al lui Bilbo Baggins. Dar... dar... şi omului din Assassin's Creed îi lipseşte inelarul...

Deci, închiderea ochilor victimei proaspăt ucise a dat o dimensiune suplimentară trailer-ului Assassin's Creed. Astfel, filmulețul cu pricina ne-a dus cu gândul departe, făcându-ne să simțim briza unei prospături în lumea jocurilor - un personaj născut din misterul unui gest aparent inexplicabil, dar cu certitudine insondabil. Cred că aici se află una din cheile interesului cu care am aşteptat de la Assassin's Creed să fie cu adevărat ceea ce producătorii au promis, adică o combinație între seriile Thief, Prince of Persia şi Splinter Cell. Cam mult, nu vi se pare?

x = x + 1

Nu are nici un rost să vă plictisesc cu detalii despre povestea din joc - deja s-a scris mult despre aceasta. Mă voi rezuma la a spune că este vorba despre explorarea memoriei genetice a unui om din prezent, pentru a descoperi un indiciu din trecutul unui strămoş al său, Altair, membru de frunte al facțiunii asasinilor, în Țara Sfântă, cam pe la 1200 e.n. Practic, cu ajutorul unei instalații speciale, urmaşul din prezent controlează o proiecție virtuală a strămoşului său, pentru a parcurge momentele esențiale din viața acestuia, cu speranța că la un moment dat vor ieşi la iveală acele amănunte cu atât mai semnificative cu cât sunt mai ascunse. Dar omul nostru din prezent nu e de capul lui, el se află prizonier în puterea unei organizații oculte, ce pare hotărâtă să facă orice, inclusiv moarte de omul nostru, pentru a-şi atinge țelurile ascunse.

Maestrul asasin al lui Altair îl trimite pe acesta să execute o serie de opt misiuni de eliminare a unor inamici, cu scopul declarat de a ajuta la instaurarea păcii şi ordinii în teritoriile atât de mult râvnite de cruciați şi arabi. Fiecare din cele opt misiuni se desfăşoară după un tipic identic: întâi te cocoți într-un turn din cartierul în care ai treabă şi apeşi tasta „e" pentru folosirea puterii „Eagle Eye". Aceasta îți aduce pe hartă toate elementele importante din preajma ta, adică celelalte turnuri de observație şi misiunile secundare cu ajutorul cărora vei putea duce la bun sfârşit misiunea principală, cea de asasinat.

Misiunile secundare sunt, practic, nişte minijocuri în interiorul jocului mare. Ele sunt de tipul escortei, trasului cu urechea, interogatoriului, uciderii arcaşilor sau


Dangătul


R.I.P.





Fortăreața Asasinilor.

gărzilor care incomodează camarazi ori alergatului contra cronometru pe acoperișuri în căutarea unor stindarde sau a unor informatori. În urma îndeplinirii acestor mici obiective, informatorii îți oferă indicii asupra țintei misiunii tale principale, cea de asasinat. Când aceste indicii se adună în număr de două sau trei, poți să te duci la Biroul (sic!) Asasinilor din orașul cu pricina, pentru a cere aprobarea pentru executarea asasinatului. Și asta e tot. Pe bune. No joke. Aproape întregul joc e alcătuit după această schemă EXTREM de repetitivă. Nu e loc de surpriză, nu e loc de subtilități, nu e loc de întorsături neașteptate, nu în story, ci în structura desfășurării jocului, în algoritmul acestuia.

Asasin prin corespondență

Pur și simplu, Assassin's Creed este o sumă de acumulări strict cantitative - ca și cum ar trebui să bifezi diverse obiective de pe o listă în care totul se repetă aidoma o dată la un anumit număr de pași. Dar, măcar, pașii aceia au ceva interesant? Hm, în primul rând este o problemă de control. Adică, suntem obișnuiți să ne jucăm prin intermediul unei interfețe - tastatură, mouse, joystick, volan. Deci, este firesc să avem între noi și acțiunea efectivă de pe ecran un element intermediar, interfața. De obicei, ne face plăcere ca integrarea acestei interfețe cu sistemul om - joc să fie cât mai bună și să ofere o senzație de naturalețe, „ca și cum ai fi acolo". Și ne place ca acțiunii noastre asupra interfeței fizice să îi corespundă o acțiune virtuală specifică, predictibilă în joc - apeși clic stânga pe mouse, tragi un foc, învârți de volan spre stânga, virezi stânga, tragi de joystick, avionul ia altitudine ș.a.m.d. Cu cât legătura dintre acțiunea ta asupra interfeței hardware și corespondenta sa din joc este mai directă, mai imediată și mai bine supusă propriului control, cu atât impresia de „înfăptuire" este mai mare, iar eventuala reușită a unei acțiuni este percepută ca fiind rezultatul unui merit personal, ceea ce sporește senzația de recompensă oferită de joc.

Assassin's Creed, însă, mai introduce o interfață între tine și acțiunea jocului. Tu nu comanzi direct toate acțiunile personajului, în detaliu. Mai degrabă, comenzile date de tine sunt preluate de o interfață software care ia deciziile asupra următoarei mișcări/acțiuni a personajului, că e vorba de alegerea oponentului pe care îl va ataca, a pietrei de care se va agăța la escaladarea unui zid sau a mișcării prin care va aplica o lovitură mortală. Este adevărat, în special pe console, astfel de interfețe software cu personajul pe care îl controlezi sunt des întâlnite, dar Assassin's Creed păcătuiește prin aceea că se simte mult prea tare că tu nu faci decât să apeși butoa-



Galop



Disimulat în mulțimea de patru



Drumul Damascului

nele unei telecomenzi cu care dai filmul mai departe - dar atât, filmul nu e făcut de tine, ci de un regizor care decide pe loc (și acela e locul tău!), ce va face actorul principal din filmul Assassin's Creed, la fiecare Forward apăsat de tine pe telecomandă.

Fără îndoială, acesta este un răspuns la dificultățile jocului de consolă și de platformă clasic. De ce să îți mai bați capul cu poziționarea perfectă la o săritură sau cu timpul cât ții apăsată o tastă sau cu sincronizarea impecabilă a mișcărilor? Vă amintiți, unii dintre voi, de câte ori am înjurat nădușiți în jocuri gen Prince of Persia sau Tomb Raider, reluând la infinit serii de acțiuni pentru a reuși să trecem mai departe? He-he, problem solved în Assassin's Creed... Deși urăsc cel mai mult pe lumea asta combo-urile și combinațiile infinite de taste din jocurile de gen Mortal Kombat, tot nu pot să admir felul în care producătorii Assassin's Creed te aduc din postura de jucător în cea opusă, de couch potato - adică de legumă atașată la capătul dinspre telecomandă al televizorului.

One vision

Iar asta cu atât mai mult cu cât am terminat jocul folosind unul singur dintre combo-urile de mouse puse la dispoziție în Assassin's Creed: în momentul în care un oponent inițiază un atac, apăs și țin apăsat butonul dreapta al mouse-ului, dând apoi clic scurt stânga. Această comandă declanșează parada personajului tău, urmată de un contraatac ucigător, ce nu ratează niciodată. Așa mi-am ucis TOȚI oponenții din joc! Este atât de simplu încât nu are nici un rost să te chinui cu orice altă modalitate de a ucide. De fapt, e atât de simplu încât tot jocul devine caduc, superfluu ori whatever: poți ucide orice, oricând și în orice cantitate, fără griji, fără precauții. Overkill, ăsta este cuvântul de ordine în Assassin's Creed. Nu furișarea, nu discreția, nu acțiunea inteligentă.

Am citit odată un articol care spunea că Bioshock este de lăudat tocmai pentru că îți oferă mai multe căi de a aborda îndeplinirea unei acțiuni, iar dacă unii aleg să folosească cu predilecție o anumită soluție, un anumit model de joc repetitiv, asta nu este vina jocului, ci a celor care se limitează singuri în opțiuni. Perfect adevărat pentru Bioshock, acest raționament nu este valabil pentru Assassin's Creed, pentru că în acesta din urmă opțiunile nu sunt echilibrate - una din ele este mult mai eficace decât oricare alta.

Pe de altă parte, chiar și așa, dacă jocul te-ar predispune în mod plăcut la pierderea de timp prin folosirea unor căi alternative de acțiune, acestea ar merita urmate, fie că e vorba de combo-uri de melee sau de strategii de parcurgere a unei misiuni. Dar, după ce experiența primelor trei misiuni îți arată cât de repetitiv este totul în joc, faci orice ca să se termine mai repede munca, repet, munca neinteresantă de a da din mouse și tastatură ca să parcurgi povestea jocului.

Oricum, luptele, deși sunt spectaculoase vizual, sunt perfect nesatisfăcătoare ca experiență personală. Nu doar că ai un combo mult prea puternic, dar pasivitatea oponenților este teribil de enervantă. Îți aplici liniștit combo-ul de contraatac ucigător, și o faci cu stil, cu scheme, cu faze, cu fițe din poignée care îți iau muuuult timp, timp în care atacatorii ar putea să te suprime ca pe o gâscă cu fundă la gât de care atârnă un bilet pe care scrie „Kill me!". Dar nu, ei stau și așteaptă cuminți ca tu să îți termini scena de luptă regizată preaminunat și spectaculos, după care te atacă miloși, câte unul. Abator plictisitor - nici un pic de inteligență artificială, doar secvențe de filmuleț puse cap la cap într-o suită scriptată excesiv.

De-a-scunsea-n nutreț

Apoi, dacă jocul are ca erou principal un asasin, nu vi se pare că ar trebui aproape obligatoriu să aibă anumite ingrediente speciale? Spre exemplu, tensiunea. Ca să afli o anumită informație ar trebui să te străduiești, să te apropii încet de locul în care se poartă o anumită conversație, să-ți găsești un colțișor ferit și să încerci să înțe-

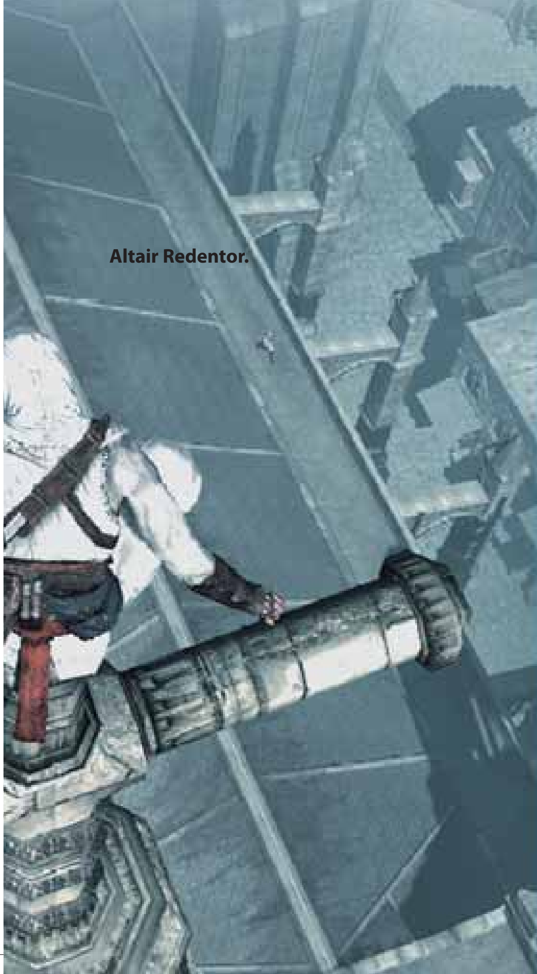


De grație



legi ceva cu auzul încordat, permanent cu teama de a nu fi descoperit. În loc de asta, ca să tragi cu urechea trebuie doar să te așezi pe o băncuță în apropierea celor care conversează (și care băncuță este strategic plasată ÎNTOTDEAUNA la locul potrivit), să îl vizezi pe unul dintre aceștia apăsând tasta „f", iar apoi tasta „e". Atât. No thrills, no frills. Doamne, asta e ca și cum ai lua pastile de joc, nu ai juca pe bune. Încă o dată, între tine și substanța jocului se află ceva intermediar care strică tot farmecul eventual insinuabil treptat în textura acțiunii. Dar nu, producătorii vă cred atât de idioți încât consideră că numai o succesiune clară, algoritmică, de comenzi de la tastatură, cuplată cu un mediu bine controlat, va putea să vă facă să evoluați optim în acest joc. Dar asta strică tocmai feelingul, simțirea, trăirea fără de care jocul nu este decât un engine grafic și fizic.

Și pentru că vorbeam de tensiune, de experimentarea acelui „thrill" cum l-au consacrat cinematografia și cel puțin câteva jocuri geniale, trebuie să pun o problemă de vizibilitate. Vreau să spun, cum este posibil să ai un joc cu un asasin și să nu existe niciodată întuneric? Oameni buni, cum se poate ca omul nostru să acționeze numai în plină lumină a zilei, în văzul tuturor, cu o lipsă de discreție care îl recomandă mai degrabă ca armă de distrugere în masă, decât ca Altair, cel mai iscusit dintre asasini? Păi, uite că se poate, și știți de ce? Pentru că și problema vizibilității a fost algoritmizată impetuos de către funcționarii de la Ubisoft: din loc în loc sunt căpițe de fân în care te poți arunca, iar urmăritorii te pierd din vedere. De asemenea, pe acoperișe se află un fel de coviltire în care dacă intri, dispari pentru cei care te caută. Și asta e tot. Din nou, o rezolvare simplă, care ferește producătorul de procese de gândire imaginativă, și pe noi de orice feeling, de orice emoție, de orice teamă. Și asta cu atât mai mult cu cât la un moment dat am renunțat să mă mai ascund - la ce folos, când aveam un combo distrugător cu care puteam curăța orașe întregi?



Altair Redentor.

Cu Altair No noir désir.

Amintiți-vă de jocurile în care trebuia să vă furișați - seria Thief, seria Splinter Cell... Nu e așa că misiunile din timpul nopții sunt cele mai credibile, dar și cele mai pline de tensiune? Așteptarea aceea înfrigurată, cu mâna pe armă, într-un colț pe care l-ai dori cât mai întunecat, strecurarea pe lângă ziduri, din umbră în umbră, clipa în care încremenești la auzul celui mai fin zgomot... Vă amintiți în Thief atracția pentru întuneric, adăpostul cel mai sigur, și groaza resimțită în fața aceluiași întuneric, în care se ascund primejdiile necunoscutului?



Cu grație

Acesta este jocul minunat al „thriller"-ului - lucrul de care ai cel mai mult nevoie este și cel mai periculos pentru tine, sună familiar, nu?, e în joc ca și în viață. Dar nu și în Assassin's Creed. Întunericul, umbra, nu îl învăluie pe Altair. Una la mână, asta dăunează grav la gameplay, făcând praf folosirea creativă a vizibilității. Doi la mână, asta sapă la greu groapa feelingului, emoțiilor resimțite în joc. Și asta inclusiv la nivel strict vizual.

Pentru că mintea are o capacitate fabulatorie uriașă. Dar minții nu îi trebuie obiecte luminate ca să nască vedenii. Mintea are nevoie de întuneric pentru asta. Și ce modalitate mai simplă și mai ieftină de a naște monștri în creierul jucătorului este alta decât a-l lăsa pe întuneric? Să vă dau cel mai la îndemână exemplu. Am jucat la greu S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl, în varianta oficială, cea nemodată. Și mi-a plăcut foarte, foarte mult, în pofida tuturor rezervelor, nu puține, pe care le-am exprimat în articolul meu despre acel titlu. Ceva, atmosfera, trăirile, aspectul de pictură al anumitor priveliști, adrenalina unora dintre confruntări, muzica, sunetele, cutscene-urile, dar, până la urmă, emoțiile, da, emoțiile au fost cele care m-au lipit de S.T.A.L.K.E.R.

Ei bine, recent mi-am instalat peste S.T.A.L.K.E.R.-ul oficial un mod, poate ați auzit de el, vi-l recomand arzător - Oblivion Lost - ajuns la versiunea a doua. În acest mod noaptea este noapte, pe bune, dacă nu apare Luna pe cer, îți bagi deștele-n ochi, abia dacă deslușești ceva în fața ta. Rezultatul? Teroare. Sunt momente în care resimt teroare. Sunt momentele în care aud în preajma mea o bestie mormăind, respirând greu, rânind, amușinând, alergând. Și mi-e teamă să îmi aprind lanterna de la costumul de protecție, ca să nu mă vadă. Și mi-e teamă pentru că nu văd nimic. Transpir abundent, sperând că nu se va apropia de mine, că nu se vor apropia de mine, că mă vor lăsa în pace, în întuneric, să-mi imaginez tot ce este mai rău și să sper la un pic de bine...

Iar când răsare, în sfârșit, Luna, pe lângă oftatul de ușurare, îmi mai scapă și fluieratul admirativ. Puține priveliști din lumea jocurilor sunt mai frumoase decât Zona în bătaia Lunii, iar uneori stau privind jocul umbrelor prin raze și mă minunez, mai ceva ca în Cyrodiil, uitând cu totul de mine și de misiunea mea. Da, ca un joc să fie joc mai trebuie să fie și altceva joc, v-am spus: umbrele prin raze. Lucrarea minunată a întunericului în tine.

Ceea ce Assassin's Creed decât că nu am avut noroc să îmi dea. În schimb, i-a oferit lui Altair o haină perfect spălată, albă de-ți sar ochii din cap de teamă că te



Maestrul și artefactul



Life of the party

vezi în orice mulțime ca un cal breaz care se ridică pe două picioare și nechează pătrunzător: „Uită-te, mamă, la mine, sunt un asasin în uniformă de paradă!". Tare mult mi-am dorit ca jocul să-mi respecte măcar pe alocuri inteligența și să-mi ofere un travesti, două, chiar și pe post de cerșetor purecos sau de cadână fundamentalistă, nu doar de bidiganie albă. La ce detergent face Altair reclamă înglugată?

Prostul nu știe de joacă

Delicat subiect și-au mai ales Ubisoft pentru Assassin's Creed! Pentru că este vorba despre un joc de acțiune desfășurat în perioada Cruciadelor, în Țara Sfântă, acolo unde se întâlnesc trei mari religii, fiecare folosită de-a lungul istoriei mai combativ decât celelalte. Însă, producătorul nu a vrut să deranjeze pe nimeni, și uite așa, noi și Ubisoft, oamenii de bun simț, suferim urmările actelor de golănie ale unora ce-și spurcă acele trei mari religii, nu i-ar mai răbda Domnul, Allah și Yahveh! De ce suferim noi? Pentru că Ubisoft pare obligată să-și ia la modul cel mai vizibil toate precauțiile ca jocul să nu aibă caracteristici etnice sau religioase care să se reliefeze cât de cât pregnant - ca să nu supere, cumva, pe „ceilalți".

În primul rând, treaba asta se simte la nivel auditiv. Vreau să spun, vi se pare admisibil să umbli printr-un oraș plin de moschei și să nu auzi deloc muezinii chemând la rugăciune? No islamic sound stuff, și cu asta nici golirea străzilor pe timpul rugăciunilor care erau respectate fără clintire la vremea aceea. Vreau să spun, poate că asta ar fi putut deveni o modalitate pentru a-l ajuta pe Altair să fie discret: așteaptă chemarea muezinilor și știe că poate opera în voie. Sau știe că în timpul chemării nu poate urca în minarete. Sau că spațiile din preajma moscheilor sunt aglomerate pe parcursul rugăciunii.

Același lucru este valabil și pentru creștini. Credeți-mă, rugăciunile publice, procesiunile, marile ceremonii religioase, toate însoțite de cântări, erau ceva obișnuit și des întâlnit în spațiul în care Assassin's Creed se desfășoară. Cu toate acestea, singurele lucruri care se aud sunt niște adieri diluate de cântări creștine și islamice, vagi, discrete cu disperare, ce se înfiripă prin preajma unora dintre lăcașurile de cult. Nici dinspre sinagogă nu răzbate nimic cu substanță.

Atâta vă cer: căutați CD-ul „Abballati, abballati!" al ansamblului vocal instrumental Al Qantarah. Veți găsi astfel muzica medievală a Siciliei, insulă stăpânită sute de ani de arabi. Ascultați cel puțin prima piesă, „Surat Mariam", dar mai bine întreg albumul. O să vă treacă toți fiorii, atât de impresionantă și expresivă este sonoritatea sintezei dintre cultura arabă și cea Occidentală. Tot atât de impresionantă și expresivă era atmosfera la fel de amestecată în influențe a Țării Sfinte medievale - cântări din toate colțurile lumii cunoscute s-ar fi putut îmbina în joc, direct sau în prelucrări inspirate. Assassin's Creed ar fi căpătat o dimensiune suplimentară care ar fi contribuit mult la ceea ce-i lipsește aproape cu desăvârșire: emoția, trăirile intense pe care le-ar fi prilejuit cu prisosință timpul și locul desfășurării acțiunii. Și pe care gestul acela din trailer-ul jocului, închiderea ochilor victimei, le lăsa să se întrevadă ca o seducătoare promisiune întunecată.

Nu îl invidiez pe marele Jesper Kyd, pentru că a trebuit să facă o muzică neutră până la a fi inertă. Într-un fel, s-a achitat bine de datorie - muzica nu este un participant la joc, dă prea puțină culoare și emoție, este aproape în afara timpului și spațiului istoric. Până la urmă, cam așa pare întregul joc, cu excepția arhitecturii - se pare că imobiliarele nu sunt o insultă la adresa nici unui golan.

De fapt, producătorii și-au luat chiar precauția de a ne avertiza de la bun începutul jocului că nu vor să deranjeze nici o facțiune, afișând o inscripție care, aparent, ar trebui să fie de bine: „Această lucrare de ficțiune este creată de o echipă multiculturală, de variate credințe religioase". La o primă lectură, îți vine să spui că e mișto, că vei beneficia de un aport consistent al fiecărei culturi. Din păcate, multiculturalitatea e folosită doar ca disclaimer, nu ca argument creativ generator de atmosferă, și știți ce rezultă din asta? Castrarea culturală a jocului. Jocul este impotent cultural, pe un subiect, un timp și un spațiu care mustesc de culturi. Deplâng prostia vremurilor noastre.

Odrasla cifrului

Și totuși, dacă ceva a tras de mine mai departe în joc, după plictiseala celui de-al patrulea asasinat, apoi acel lucru a fost povestea. Alcătuită dintr-un melanj, năucitor spre final, de elemente mitico-filozofico-religioase deja uzate comercial, povestea din Assassin's Creed este copilul dopat cu steroizi al codului lui Da Vinci. Singura diferență semnificativă dintre gheșefturile beletristice precum produsul lui Dan Brown și cel al Ubisoft este aceea că Assassin's Creed nu deranjează chiar pe nimeni - organizația malefică din joc nu mai există, cel puțin ca entitate capabilă să dea foc la ambasade sau să intenteze procese: Cavalerii Templieri cei adevărați s-au urcat câte doi pe-un cal și s-au pierdut în ceața istoriei.

Story-ul din Assassin's Creed reușește, pe această cale ca și prin întreaga lui substanță, să fie de o imparțialitate penetrantă. Pentru că îți intră în creier ca bătută cu barosul neutralitatea asta care parazitează jocul precum o căpușă mare cât o cea mai lume proastă dintre toate cele posibile. Cel puțin, rămânem cu frământările lui Altair, un punct bun de pornire pentru o emoție, cel puțin, dar nesprijinit de nici un element din joc, fie acesta de gameplay sau de atmosferă.

Altfel, există în poveste suficiente elemente care să te intrige și astfel să te atragă. Asta cu atât mai mult cu cât finalul lasă loc suficient de întors și reîncărcat, de răzbunare și de cei 7 magnifici asasini cu fiica lor cu tot. Trebuie, însă, apreciat și faptul esențial că planul ontologic al story-ului se intersectează cu cel etic, punând problema exercitării liberului arbitru într-o lume în care totul este o iluzie și orice este permis. Duh! măcar atât.



Vulturul, zbrr!
pe-o moschee

Acest Lara Croft

După ce am instalat Assassin's Creed şi m-am plimbat niţel cu Altair prin Ierusalim, mi-am chemat jumătatea: „Hai, femeie, să te fac un hagialîc!". Vine jumătatea, se uită 2 minute şi face ochii mari. Şi tot mai mari. Zic eu: „Tare grafica, nu-i aşa?". Ea: „Moaaaamăăă ce sexy e ăla!!!!". Eu belesc ochii, la rândul meu, ca un anonim heterosexual practicant ce sunt: „Cine, eroul, Altair?". „Altair îl cheamă? I se potriveşte, e mişto de tot!...". Am rămas paf. Femeile, o sursă inepuizabilă de surprize şi învăţături lumeşti... praise them!

După trecerea primului şoc, am continuat discuţia. Mi s-au deschis noi perspective asupra personajului principal, absolut nebănuite pentru mine. Am reuşit să percep faptul că Altair arată, dar mai ales se mişcă teribil de erotic. Jumătatea mea, pe căile empatiei şi telepatiei născute în mai bine de 14 ani de convieţuire, a reuşit să-mi transmită simţământul erotic ciudat declanşat de gesturile bărbăteşti, dar rotunde, ferme dar, straniu, parcă grijulii, ale lui Altair. Fără îndoială, există o erotică a mişcărilor eroului asasin din Assassin's Creed, iar aceasta este amplificată de îmbrăcămintea sa, foarte bine realizată sub aspectul comportamentului fizic, dar şi ca design.

Peste asta puneţi şi sunetul plin, amplu mulţumitor, produs când Altair atinge ceva cu palma - fie că e vorba de oameni sau de prizele de care se agaţă atunci când escaladează un perete (încercaţi să ignoraţi manifestările de alpinist suprauman pe care eroul nostru le are în special când execută un salt în sus, în plină surplombă - eat this, Newton!). Per total, cu trup, mişcări, ţoale şi plesnitura din palmă, Altair poate să fie unul din starurile fetiş masculine ale industriei jocurilor, atât de puţine; oare care altele or fi?

Domnilor să ne rugăm!

OK, la grafică sunt de acord cu voi - e foarte faină, iar modelarea celor trei oraşe şi a fortăreţei asasinilor este convingătoare. Ba chiar admirabilă - oamenii care au făcut aşa ceva au tot respectul meu. La fel şi cei care au creat personajele, mişcările lor, îmbrăcămintea, armele, mediul, caii şi călăritul. În rest, senzaţia cu care am rămas a fost aceea că Assassin's Creed este ca o groapă cu nisip, dar în care copiii nu au voie să construiască nimic după capul lor, totul trebuie făcut după instrucţiuni precise, folosind forme de plastic grosolane pe contururi trasate anterior, ce lasă prea puţin loc imaginaţiei, iar când cei mici ar vrea să facă ceva mai personal, mai îndrăzneţ, eventual cu mâna lor, li se dă cu lopăţica peste degete.

Senzaţia de repetitivitate, construcţia jocului din module prea vizibile, efortul de a lua din mâna jucătorului totul şi de a-i vămui experienţa de gameplay cu o regie intermediară, mai „artistică" decât bietul utilizator, lupta disperată a producătorilor pentru dreptul fiecărei „părţi" implicate în Orientul Mijlociu de a fi aproape perfect inexpresivă, absenţa emoţiei, toate acestea mă aduc la o singură concluzie.

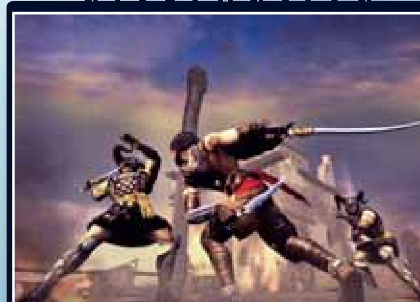
Assassin's Creed nu este un joc! Assassin's Creed este un demo tehnologic de care s-a lipit o poveste. Este precum o prezentare la un târg de jocuri, în faţa unei mulţimi de vizitatori curioşi, un preview în care sunt înghesuite cu mâna elementele atrăgătoare din care mai târziu se va face un joc. Se află în acel demo aproape toate componentele, dar nu jocul închegat, curgător, acaparator, complet, formidabil, care se poate face din tehnologia conţinută de Assassin's Creed. Eu încă mai aştept acea experienţă minunată promisă subtil de trailer-ul ce introduce Assassin's Creed. Poate că urmarea acestui titlu ne-o va oferi.

Aşa să ne ajute Dumnezeu, Allah şi Yahveh!

■ **Marius Ghinea**



alternativa



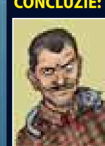
PRINCE OF PERSIA

Dacă aş spune că seriile Thief, Splinter Cell şi Prince of Persia sunt alternativa la Assassin's Creed, aţi putea rămâne cu impresia că există comparaţie între acesta şi cele trei serii glorioase. De existat, există doar câteva asemănări la nivelul mecanicii jocului. Restul e tăcere... în care se aude recomandarea mea călduroasă de a aborda în primul rând alternativa, şi abia apoi Assassin's Creed.

BUNE:
- Grafica
- Captura de mişcare şi pathfinding-ul
- Respectul pentru arhitectură

RELE:
- Consideraţi că aici se află o sinteză succintă a întregului articol

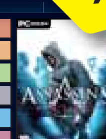
CONCLUZIE:



Recomandat celor care joacă demo-uri. Nerecomandat celor care nu pot călători în timp până la momentul lansării unui foarte probabil sequel, prezumabil mai bun.

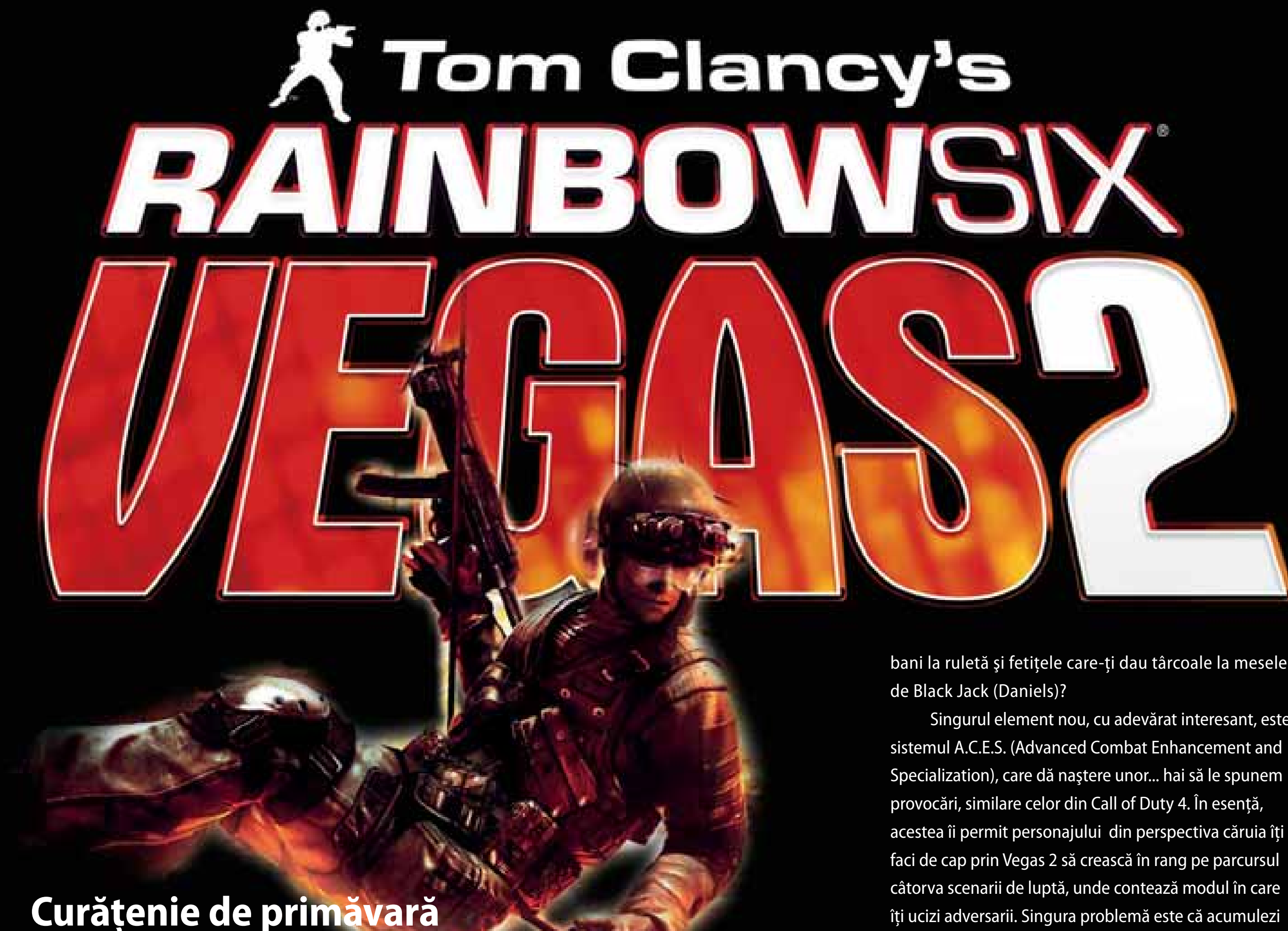
7,2

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	06
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	07
IMPRESIE	06



Gen 3rd person stealth (!?) **Producător** Ubisoft Montreal **Distribuitor** Ubisoft
ON-LINE www.assassinscreed.com

CERINŢE MINIME:
Procesor Intel Core 2 Duo 2,2 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare 3D** 512 MB



Curățenie de primăvară

Curățarea clădirilor de gunoiul terorist, scotocind orașul desfrâului din deșertul Nevada, dar și o poveste acaparantă sunt doar câteva dintre elementele care au făcut deliciul francizei odată cu apariția primului titlu din seria Vegas. Prin urmare, ce s-ar întâmpla dacă aceste elemente ar fi folosite pentru a doua oară, într-un nou joc? N-ar fi puțin cam... repetitiv? Dar mai bine să lăsăm deoparte speculațiile și să aflăm cât se poate de repede cu ce se laudă Ubisoft în cel de-al doilea titlu din seria Rainbow Six: Vegas. Concluziile, după.

Răscolind printre amintiri

Din păcate, nu putem să luăm la bani mărunți povestea pentru simplul motiv că seamănă izbitor de mult cu cea din primul Vegas. Din nou, suntem nevoiți să spargem uși, trimițându-ne camarazii în dreptul altor intrări, iar apoi să atacăm la unison, surprinzând inamicul pe flancuri, rezultatul manevrei fiind cu atât mai satisfăcător dacă sincronizarea este perfectă. Și totuși, parcă lipsește ceva... Unde sunt cazinourile? Se prea poate că acestea să nu fi fost altceva decât o fază în evoluția seriei, însă, având în vedere că acțiunea se petrece în patria dezmățului, ar fi fost mult mai interesant să vizităm măcar două, nu doar unul dintre obiectele desfrâului din Las Vegas. Nu mă îndoiesc că mai sunt și alte atracții prin orașul păcătoșilor, dar am sentimentul că noile decoruri pur și simplu nu-și au locul în peisaj. Unde sunt desfrâul, reclamele luminoase care te îmbie să-ți arunci ultimii bani la ruletă și fetițele care-ți dau târcoale la mesele de Black Jack (Daniels)?

Singurul element nou, cu adevărat interesant, este sistemul A.C.E.S. (Advanced Combat Enhancement and Specialization), care dă naștere unor... hai să le spunem provocări, similare celor din Call of Duty 4. În esență, acestea îi permit personajului din perspectiva căruia îți faci de cap prin Vegas 2 să crească în rang pe parcursul câtorva scenarii de luptă, unde contează modul în care îți ucizi adversarii. Singura problemă este că acumulezi suficient de multe puncte de experiență pentru a atinge un grad maxim de „specializare" într-un timp relativ scurt. De asemenea, ar fi fost interesantă introducerea unui mod Prestige, similar celui din Call of Duty 4, dar asta este deja altă poveste. Chestiunea e că multiplayer-ul atârnă greu în balanță, Rainbow Six: Vegas 2 prezentându-se la acest capitol cu 12 hărți care au la bază ambele jocuri, dar, din nou, noutățile nu sunt atât de multe încât să faci o diferențiere clară între cele două titluri. Vegas 2 se joacă exact la fel, cu excepția opțiunii de a sprinta și a sistemului A.C.E.S., ambele disponibile și în multiplayer. Cel mai grav este că se simte lipsa atacurilor melee, care ar fi fost extrem de utile dacă ne gândim că întâlnirile „face to face" sunt destul de dese, însă acum putem parcurge campania în mod co-op cu opțiunea de a juca în compania unui al doilea jucător și a


Bă, tu te-ai bășit!


Mai aproape de stele



Şefu', ăştia iar ne-au gazat!



Lasă naibii bomba, că ne aşteaptă maică-mea cu sarmale!

doi camarazi însufleţiţi de AI, controlaţi de cel care face serverul. Ceea ce mă doare în continuare este că nu poţi intra pe un server dacă partida a început deja, fiind, nu de puţine ori, nevoit să mai încerc de câteva ori înainte de a-mi face loc în cadrul unei sesiuni în curs de organizare. La finele partidei, eşti trimis din nou în sala de aşteptare, de unde trebuie s-o iei de la capăt. Rezultă că multiplayer-ul din Vegas 2 nu se compară cu cel din Unreal Tournament III sau Call of Duty 4, unde n-ai nicio problemă în a te infiltra într-o partidă care a început deja, iar apoi să rămâi cu aceiaşi jucători pentru o nouă şedinţă de pac-pac.

This is Vegas

Ceea ce ştie să facă cu adevărat bine Vegas 2 este să arate bine, chiar dacă din punct de vedere al prezentării seamănă foarte mult cu primul joc din serie. Nici măcar efectele de sunet nu diferă, un alt aspect care te face să te întrebi dacă nu cumva lui Vegas 2 i-ar fi stat mai bine ca expansion, nicidecum ca joc de sine stătător, de cumpărat la un preţ puţin cam usturător.

Checkpoint-urile sunt mai dese, iar dacă eşti pe cale de a intra într-o încăpere, e bine să stai şi să asculţi conversaţiile teroriştilor înainte de a-i face terci, pentru că nu ştii niciodată când te poţi trezi râzând în hohote ca un netot; vorbesc vrute şi nevrute despre păţaniile lor din trecut, dar mai ales îi bârfesc pe camarazii lor de arme într-un mod cât se poate de amuzant şi de spontan, iar asta nu poate decât să te ajute să rămâi şi mai mult în mrejele jocului. Asta până la următoarea ambuscadă, unde îţi vei dori să te fi născut cu câte două perechi de mâini şi picioare plus o pereche de ochi în ceafă. Din fericire, camarazii reuşesc de cele mai multe ori să-ţi acopere cu succes spatele, însă, din nou, nu poţi fi vindecat dacă eşti doborât de gloanţele adversarului. Tu pe ei, sau ei între ei, da. Totuşi, bine că mai şi râdem.

Revenind la multiplayer, modul Terrorist Hunt (excelent în co-op) se întoarce triumfal, dar se joacă puţin diferit. În loc să alergi de colo-colo în căutarea teroriştilor, de această dată inamicul are tendinţa să pornească în căutarea ta imediat ce ai tras câteva focuri de armă fără a folosi amortizorul. În plus, personalizarea personajului este din nou o opţiune, cu menţiunea că oferta de accesorii este mai mare, cu mult mai multe armuri şi culori de camuflaj, menite a te ajuta să-ţi construieşti personajul ideal.

Până la următorul...

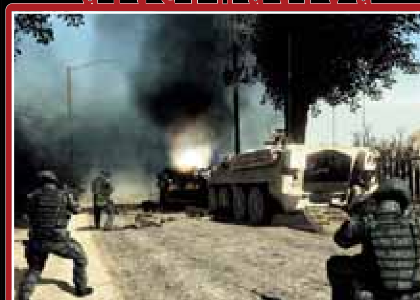
Este surprinzător faptul că Vegas 2 a copiat originalul, adăugând numai câteva elemente noi, precum A.C.E.S. şi îmbunătăţiri la capitolul co-op, acum mai accesibil. Mediul înconjurător nu este prea impresionant, având în vedere că schimburile de focuri prin cazinouri nu mai sunt la ordinea zilei şi, în plus, multiplayer-ul a rămas în esenţă acelaşi, lipsind atacurile melee care ar mai fi diversificat gameplay-ul. Însă chiar şi aşa, multiplayer-ul rămâne unul dintre punctele forte ale seriei. Se joacă excelent, iar modurile de joc sunt suficient de variate pentru a ne ţine ocupaţi mult timp de acum înainte. Pentru că e bun, domnule. E bun.

■ **KiMO**



Ia zi-mi, cum se face că ţi-a curs nasul şi pe pereţi?

alternativa



GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2

Juarez este asemenea unui teren minat, unde riscul să te trezeşti cu o ditamai clădirea prăvălindu-se peste tine sau să nimereşti într-o ambuscadă, înconjurat de tancurile inamicului, este omniprezent. Unele confruntări sunt atât de confuze, rebelii par a năvăli de pretutindeni, iar elicopterele de asalt îţi urmăresc scăfârlia cu asemenea insistenţă, încât nici nu ştii încotro s-o apuci. Mitralierele latră, grenadele zboară, lansatoarele lansează, mexicanii urlă, Mitchell zbiară, un transportor blindat explodează aruncând nori de praf şi pietroaie în toate direcţiile, iar jucătorul simte unda de şoc în toţi porii. Mai cinematic pe Xbox 360 şi mai realist pe PC, Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 este o experienţă militară excelentă, de durată, cu un multiplayer extrem de abordabil.

**LEVEL MAI 2007*

BUNE:
- grad de personalizare mai mare
- gameplay realist
- Advanced Combat Enhancement and Specialization

RELE:
- nu te resuscitează nimeni dacă încasezi mai mult decât poţi duce
- cazinouri mai deloc
- decoruri repetitive

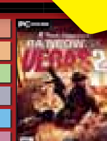
CONCLUZIE:



Campania din Rainbow Six: Vegas 2 câştigă mai mult la capitolul impresie artistică şi mai puţin prin conţinut. Seria a abandonat de mult gameplay-ul tactic complex şi etapele care îţi permiteau să planifici cu precizie misiunile, precum şi controlul mai multor echipe, însă cea mai mare problemă a lui Vegas 2 este că seamănă izbitor de mult cu originalul din foarte multe punctele de vedere. Din fericire, multiplayer-ul salvează situaţia.

8

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	07
IMPRESIE	08

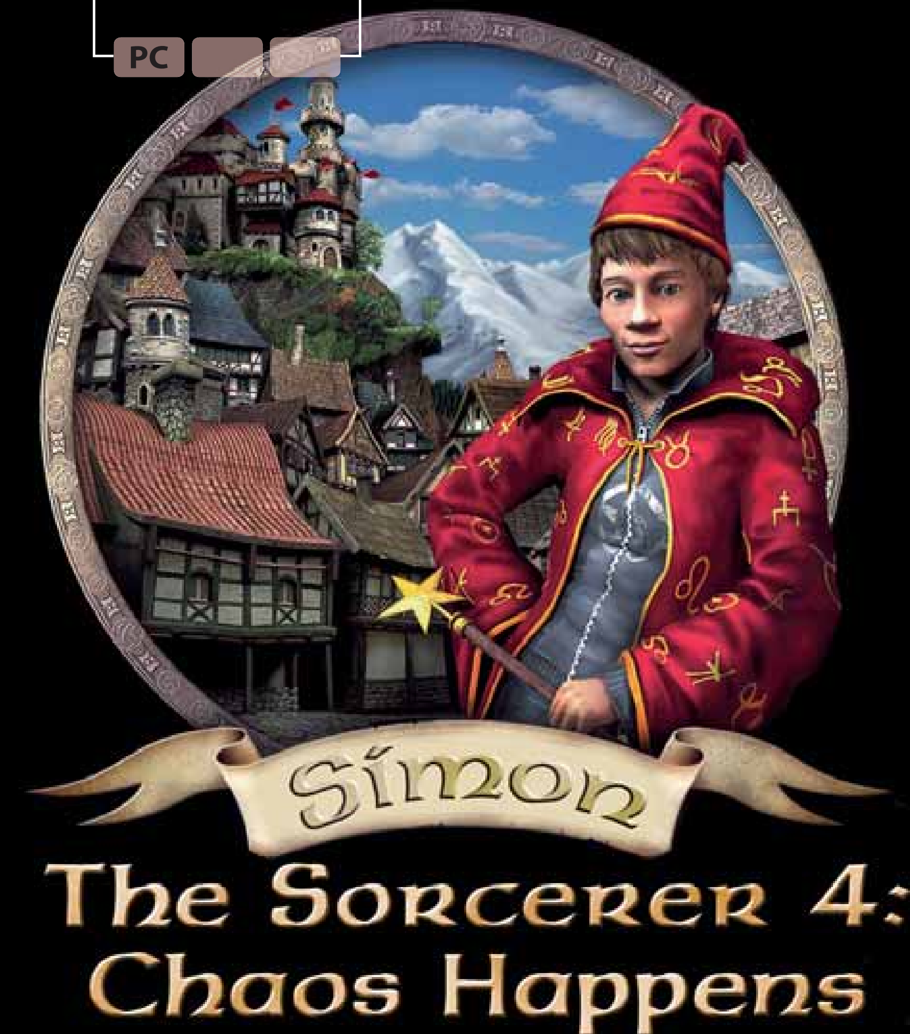


Gen FPS **Producător** Ubisoft **Distribuitor** Ubisoft **Ofertant** Ubisoft Romania, Tel. 021.569.06.00 **ON-LINE** www.rainbowsixgame.com

CERINŢE MINIME:
Procesor PIV 3 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** 128 MB

„Ye Olde Spellbooke”

Multă mătreaţă a nins din '93, omenirea s-a îndopat cu miliarde de tone de fast-food şi divertisment de proastă calitate, în obiceiurile cotidiene s-au insinuat pe rând cuptoarele cu microunde, telefoanele mobile, GPS-urile şi multe altele, majoritatea mâncării e mai dăunătoare decât mult prea abolitele ţigări - de parcă păpuşarul din umbră încearcă să împiedice suprapopularea în lipsa unui război straşnic - cu toate acestea n-am uitat încă să mă joc şi nici de primul adventure care m-a făcut să cad de pe scaun de râs. Adunătura de pixeli numită Simon the Sorcerer (care a împlinit în ianuarie 15 ani) a însemnat pentru mine şi pentru mulţi alţii o evadare bine-venită în raiul sarcasmului, al parodiei şi al umorului răutăcios (chiar negru pe alocuri). Mai exact: câinele unui puber coşuros pe nume Simon găseşte în podul casei o ladă ce conţine o carte de vrăji. Năpârstocul ignorant o trânteşte pe jos, moment în care *tadaaa* se deschide o poartă către altă lume, ocazie perfectă pentru javră să activeze skill-ul Pacoste+2, sărind direct în vortex. Ce să-i faci, nu poţi lăsa potaia de capul ei că te hăcuieşte poliţia animalelor, deci Simon trece şi el pragul magic întru salvarea lui Chippy. După o călătorie nu tocmai liniştită, bietul adolescent se trezeşte desert pentru o ceată de goblini, scăpând la mustaţă şi descoperă că n-a ajuns acolo întâmplător, ci pentru a-l salva pe vrăjitorul Calypso din ghearele antagonistului Sordid. Restul e distracţie: jocul a făcut mişto de The Lord of the Rings, Chronicles of Narnia, Jack şi vrejul de fasole şi de muuulte altele, având (din păcate pentru unii şi din fericire pentru alţii) unele dintre cele mai cretine rezolvări de situaţii pe care le-am întâlnit în vreun joc, la egal cu inevitabilul Simon the Sorcerer 2, care şterge pe jos din nou cu Narnia, Goldilocks, Treasure Island şi universul Tolkien, aducând şi un tribut seriei Monkey Island prin sporadicele trimiteri. Dacă vreţi să râdeţi pe săturate şi să vă puneţi la încercare bine de tot rotiţele, dar mai ales imaginaţia, faceţi rost de ele şi jucaţi-le, că merită! Ce a urmat nu mi-a prea plăcut, un Simon the Sorcerer 3(D) cu o grafică abominabilă şi un sistem de control cel puţin greoi, însă care (conform celor care au avut nervi să-l joace) a rămas fidel universului şi umorului din primele două părţi şi este poate chiar mai bun. Eu unul l-am dat uitării de atunci şi n-am fost prea entuziasmat să aud de partea a patra, tot 3D, cu atât mai mult cu cât, conform prostului obicei nemţesc, jocul se lăfăie de ceva timp pe „harddisken", varianta internaţională fiind decalată cu un an.



Mare mi-a fost mirarea...

Trebuie să recunosc că am pornit la click-uit cu o preconcepţie negativă despre calitatea lui Chaos Happens, încă traumatizat în urma părţii a treia. Jocul începe sec, prezentându-l pe Simon după câţiva ani de viaţă normală care nu i-au priit, nefiind în stare să se confrunte nici măcar cu fratele său. După o ceartă pe telecomandă, pe care podoaba de frate i-o azvârle-n cap bietului Simon, protagonistul trece în lumea viselor, în care Alix (nu Vance, ci fiica vrăjitorului Calypso din părţile anterioare) i se arată, cerându-i ajutorul pentru salvarea lumii magice. Cum se trezeşte, Rincewind wannabe-ul activează fără întârziere dulapul fermecat şi se teleportează pe bine-cunoscutul tărâm al magiei. Până aici, nimic deosebit. Intriga porneşte de aici, când Simon îşi dă seama că toate personajele se poartă ca şi când el nici n-ar fi lipsit vreodată, fiind abordat de omuleţi pe care nici măcar nu i-a cunoscut. Cel mai supărător este că Alix îi dă papucii, după o relaţie plictisitoare de care el nici nu ştia. Hotărât să pună mâna pe doppleganger-ul becisnic, Simon purcede întru elucidarea misterului puturos ce înconjoară tărâmul magic.

Nu trebuie să ştiţi neapărat firul epic din părţile anterioare pentru a vă bucura de partea a patra, dar cunos-


Tărâmul magic este mai bogat decât pare pe hartă


Bunicuţo, de ce ai ficatul atât de mare?

cătorii se vor bucura de trei ori mai tare să reîntâlnească o serie de cunoştinţe mai vechi şi să audă nenumărate aluzii la evenimente cunoscute doar simonologilor. Aşadar, neiniţiaţii vor da peste o poveste bunicică, dar cam scurtă, după gustul meu, în timp ce veteranii seriei se vor bucura de Story+3, înţelegând mai multe poante.

Crescendo Sorcerico vs. inginerie nemţească

V-am spus deja că prima impresie despre joc nu a fost extraordinară, însă vă informez că lucrurile se schimbă în bine pe măsură ce înaintaţi în joc. Mai mult umor, puzzle-uri mai complicate şi mai nebune, replici mai inspirate şi decoruri mai interesante, aluzii la Star Wars, Counterstrike şi multe altele. Din păcate, evoluţia se petrece de la acceptabil către bine şi uneori foarte bine, dar nici vorbă de excelent sau de genial; poate cel mult în scenariu, căci practica se prezintă altfel. Începând cu grafica şi cu sunetul şi terminând cu puzzle-urile şi povestea, nu am fost deloc... deranjat. Adică tehnic vorbind, jocul nu are cusur. Grafica este simpatică şi odihnitoare, muzica, deşi are o tentă medieval-exotică-chill, nu impresionează cu nimic, însă nici nu deranjează şi nu devine în niciun caz monotonă. Aşa cum era de aşteptat de la un joc nemţesc, vocile sunt destul de slăbuţe şi nepotrivite, mai ales dacă ne apucăm să facem comparaţii cu titluri ca Grim Fandango sau Monkey Island, dar chiar şi cu jocurile anterioare din serie. La nivel grafic, am impresia că art designul nu a fost prea bine coordonat, fiindcă deşi unele dintre personaje sunt interesante (dar nu pe cât ar putea) şi relativ bine realizate, per total, artistic vorbind, senzorii mei au detectat neconcordanţe măricele şi un loc mare de mai bine. Too little weed for the team, care este.



Bietul troll nu are habar ce-l aşteaptă!



Prima lecţie, trecerea prin zidurile cetăţii!

Rapuzzle

Deşi nu vreau să destăinui prea multe din gameplay, vă dau o linguriţă publicitară: regizaţi o variantă foarte neortodoxă a Scufiţei Roşii, ajutaţi o fantomă să primească un contract de bântuire a castelului local, terorizaţi un biet troll industriaş de pod păzitor şi aflat la început de carieră, scoateţi la iveală adevărul despre un furt de artă, faceţi supă alfabet dintr-o zburătoare nevinovată şi nu numai, deveniţi conducătorului unei secte care venerează Moartea şi faceţi o vizită în Infern, unde veţi avea ocazia să-l eliberaţi de povară pe bietul Sisif şi să rezolvaţi celebrul caz tragic al cuplului Orfeu-Euridice. Aflaţi că veţi participa la o întrecere „Prepeleac-style" cu doi demoni, cunoscuţi deja din părţile anterioare. Dificultatea puzzle-urilor variază între uşor şi mediu-greu, nefiind însă niciodată exagerat de complicate. În plus, jocul oferă un sistem de indicii activabil din jurnal (fiecare quest are trei niveluri de indicii), care vă va ajuta foarte mult să vă daţi seama ce aveţi de făcut, fără a v-o spune clar însă. Oricum, dacă sunteţi atenţi, veţi constata că cele mai multe indicii se găsesc în dialoguri şi mai ales în monologurile personajului principal. Deşi jocul e modern şi arată foarte îngrijit pe un LCD (cu toate că rezoluţia e 1.024 x 768), a trebuit să vânez de vreo două ori obiecte cu pointer-ul, pentru simplul fapt că se confundau cu alte obiecte utilizabile. Nimic foarte supărător însă. La final, am rămas destul de satisfăcut şi am râs binişor (mai ales datorită nebuniilor care se întâmplă în ultima parte a jocului), însă rămân convins că se putea mult mai bine pe plan artistic şi umoristic. Cu serii ca Sam&Max plutind prin peisaj mai frumos ca niciodată, este greu să te mai impresioneze poantele nemţilor de la Silver Style, care nu sunt rele, dar nici geniale, aşa cum ne-am aştepta cu toţii de la astfel de titluri adventure. Vă recomand jocul, cu nota că este excelent pentru începători şi merită cu siguranţă jucat de către veteranii seriei, chiar dacă dezamăgeşte puţin.

În cel mai rău caz, Chaos Happens rămâne o fundaţie solidă pentru a cincea parte, mai frumoasă, mai amuzantă şi mai nebună ca niciodată!

■ **Caleb**



alternativa



DISCWORLD NOIR

Dacă nu aţi citit nimic de Terry Pratchett, puneţi mâna pe o carte şi vedeţi care-i treaba cu Rincewind aka Vânturache, un protagonist oarecum asemănător cu Simon. Dacă vă e lene, jucaţi Discworld Noir! Pe scurt: hohote râs, intrigă nemaipomenită şi puzzle-uri care vă vor suci minţile.

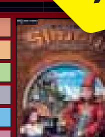
BUNE:
- Simon is back!
- fără probleme tehnice
- excelent pentru începători

RELE:
- uşor inconsistent şi cam scurt
- nu excelează cu nimic
- voice acting mediocru
- modelul 3D al lui Simon e urât

CONCLUZIE: Acceptaţi să fiţi aruncaţi într-o aventură alături de opusul vostru absolut în căutarea adevărului despre originea acestuia, condimentaţi cu mult sarcasm şi cu umor uşor deplasat, asezonaţi cu personaje amuzante şi situaţii bizare, adăugaţi o lingură de sadism, prăjiţi-vă creierii câteva ore bune şi veţi fi experimentat Chaos Happens.

7,8

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	07
IMPRESIE	07



Gen Adventure **Producător** Silver Style Entertainment **Distribuitor** Playlogic

CERINŢE MINIME:
Procesor PIV 2,0 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 64 MB

PC X360 PS3

Înapoi pe teren

An de an, EA ne aruncă sub nas câte un os de ros sub forma unui simulator de fotbal. Dacă suntem „norocoşi" şi în anul respectiv se ţine un campionat important, EA scoate două simulatoare ce încearcă să acopere şi eternul FIFA şi campionatul respectiv (în cazul de faţă, Campionatul European). Deja extraordinar de cunoscută, seria FIFA a ajuns să se vândă din inerţie. O inerţie fantastic de puternică, deoarece, oricât de prost ar fi jocul, el se vinde ca pâinea caldă. De ceva vreme am fost scutit să mai scriu review-uri pentru jocurile din această serie, măgăreaţa căzând în curtea lui Rzarectha. Dar acum nu mai este cazul şi trebuie să pun din nou mâna pe par, încercând să schimb lumea de unul singur. Nu ştiu dacă mai ţineţi minte articolele mele de mai demult, aşa că voi face acum un rezumat al problemelor de care mă loveam constant şi care nu se rezolvau deloc. Prima ar putea fi omniprezenţa sprite-urilor de pe marginea terenurilor, care nu numai că arătau oribil, dar simpla lor existenţă scădea din impresia de joc realizat cu dragoste. Apoi, meniurile foarte încărcate, prin care te descurci cu greu şi în care trebuie să confirmi de miliarde de ori până îţi poţi salva profilul tău, setările tale sau orice altă modificare cât de mică faţă de setările predefinite. A fost şi problema cu jucătorii de PC vs. jucătorii de console, care pe an ce trece deveneau din ce în ce mai marginalizaţi în materie de control asupra jocului şi a jucătorilor. Anul acesta, diferenţa dintre PC şi console a devenit una de la cer la pământ când FIFA 2008 pentru PS3 a fost un joc complet diferit faţă de cel pe PC: un engine complet nou, o grafică bestială şi un control de zile mari, pe când cel de PC a păstrat acelaşi engine prăfuit cu care EA ne-a ameţit anul trecut în FIFA 2007. Tare îmi e mie că acest engine pentru PC este de fapt unul şi acelaşi de prin 2003, căruia i se mai schimbă câte un pic pe ici-colo pentru a da bine pe statele de plată. Am purtat o discuţie cu un amic care este vârât până în gât în afacerea EA (dar căruia nu îi voi divulga numele, ci doar îi voi da numele de cod Veveriţa) şi ceea ce mi-a spus el a mai aruncat un pic de lumină peste afacerea FIFA. Se pare că jocul se va vinde an de an extraordinar de bine, în ciuda delăsării totale a EA-ului vizavi de PC-uri. Ba mai mult, menţin un engine învechit pentru a nu forţa jucătorul înveterat să facă un upgrade, eliminând din start posibilitatea funestă de a pierde cumva un client de la un an la altul. Totul trebuie să rămână la fel, pentru a-şi putea păstra clientela. Ce dacă se trezeşte o voce pe undeva care strigă că an de an se cumpără tot acelaşi joc, atâta timp cât el se cumpără?



Delăsarea EA-ului se poate observa inclusiv din lipsa materialelor promoţionale cu care altă dată eram înecaţi, acum fiind greu să găseşti material grafic pentru a realiza un articol decent din punct de vedere vizual.

Poate aţi înţeles din introducerea aceasta necaracteristic de lungă că nu sunt de acord cu strategia abordată de EA şi că îi condamn pe cei care au un cuvânt de spus în această problemă, că nu vor să treacă mai departe. Le recomand din toată inima celor care iubesc fotbalul pe calculator să nu cumpere jocul celor de la EA atâta timp cât din 2003 este acelaşi. Încercaţi Pro Evolution Soccer, veţi fi mult mai mulţumiţi.

Măcar e variat

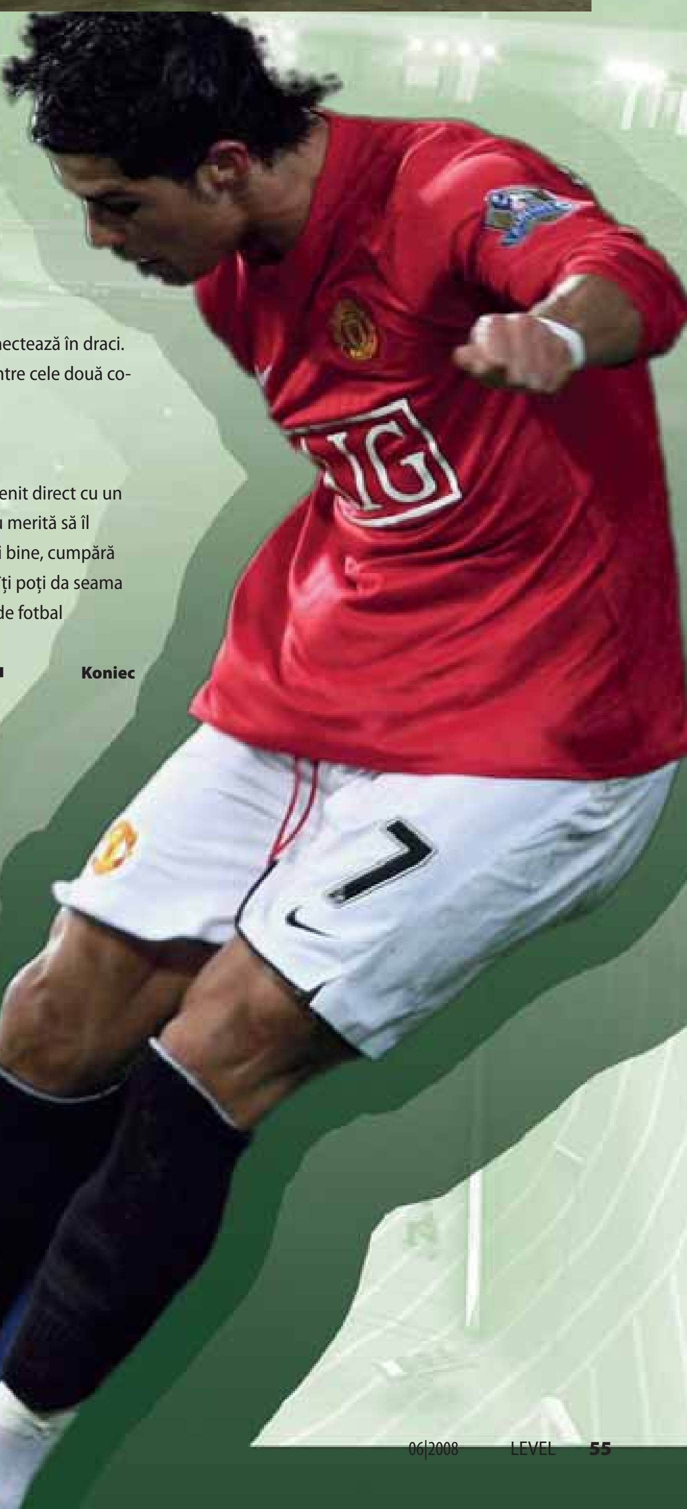
Nimic special de spus legat de grafica jocului. Este cum o ştiţi. Ba chiar, dacă se poate, un pic mai proastă. Sprite-urile din tribune şi de pe marginea terenului s-au mutat acum şi în spatele porţilor. Adică exact unde se vede cel mai bine forma lor 2D perfectă. Mai că te întrebi dacă nu cumva poţi să retezi mingea fix în două dacă reuşeşti să nimereşti unul dintre paparazzii de pe marginea terenului.

Sunetul este cum îl ştiţi. În afară de eternul scoţian care îţi ridică părul pe spinare, dar care poate fi anihilat din primul moment în care deschide gura, totul este frumos. Muzica din meniuri este variată şi antrenantă, scandările tribunelor te fac să te simţi ca pe Lia Manoliu, doar că nu auzi toate trimiterile la origini din standul oficial. Ce mai... idilic.

Ca gameplay, tiparul a fost păstrat în totalitate. Poţi juca cu echipa favorită de la începutul campionatului şi până la sfârşitul acestuia după cum făcea şi tata mare în '33. Relativ nou şi frumos este modul European Campaign, unde pleci ca într-un board game la cucerirea hărţii. Cu fiecare ţară în parte ai posibilitatea să joci, dar nu în mod normal. Astfel vei juca din minutul 62 contra unei echipe a Franţei dezlănţuite ce te conduce cu scorul de 2-0, iar tu trebuie măcar să egalezi. Sau trebuie să baţi echipa Bielorusiei cu o diferenţă de şase goluri. Ori să baţi la loviturile de pedeapsă, iar portarul tău trebuie să apere un minim de două şuturi. Cel mai interesant mod de joc este Be A Pro. Aici vei putea controla un singur jucător de pe teren, fie el fundaş, înaintaş sau mijlocaş şi vei avea de atins diferite obiective pe parcursul jocului pentru a putea câştiga medalia de aur. Căci asta se întâmplă. Fiecare obiectiv atins îţi dă un anumit număr de puncte, iar dacă treci de un anumit prag primeşti medalii de bronz, argint sau aur.

Deşi este spectaculos, Be A Pro are un mare neajuns. AI-ul brusc se prosteşte, iar tu strigi ca disperatul în faţa monitorului după o pasă ce nu vine niciodată. Ce poate deveni cu adevărat frumos este ca o întreagă echipă să controleze fiecare jucător în parte, astfel ridicând cu mult ştacheta peste modul actual de multiplayer.





Că veni vorba, niciun alt joc nu şi-a mai luat înjurături ca UEFA EURO 2008 de foarte mult timp. Nu am reuşit să duc până la capăt nici măcar un meci în multiplayer, deoarece se deconectează în draci. Dacă mai adaugi faptul că doar una dintre cele două copii putea să creeze un joc...

Nu merită

... să dai banii pe el. Deşi jocul a venit direct cu un preţ scăzut faţă de jocurile normale, nu merită să îl cumperi. Joacă orice altceva sau, şi mai bine, cumpără un PS3 şi joacă FIFA 2008. Doar atunci îţi poţi da seama ce înseamnă într-adevăr un simulator de fotbal adevărat.

■ **Koniec**

alternativa



PRO EVOLUTION SOCCER 2008

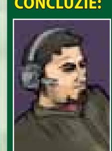
De departe cel mai viabil simulator actual de fotbal pentru PC, PES 2008 se ţine cu capul sus peste toţi competitorii actuali. Cu un gameplay ce-l poate satisface şi pe cel mai umil jucător, dar şi pe cel mai competitiv, PES 2008 oferă tot timpul o bogată experienţă de joc fără ca jucătorul să obosească folosind tot timpul aceeaşi fază de gol. Spunem NU! scripturilor.

**LEVEL DECEMBRIE 2007*

BUNE:
- modul Be A Pro mai schimbă un pic din părerea generală
- cam atât

RELE:
- engine grafic veeeechi
- lăsat în paragină

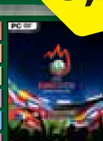
CONCLUZIE:



Unul dintre cele mai răsuflate jocuri ale seriei, ce merită un premiu pentru delăsare. Slavă Domnului că avem alternative pentru el, că am fi fost nevoiţi să ne lăsăm de asemenea sporturi.

5,2

GRAFICĂ	05
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	03
STORYLINE	--
IMPRESIE	02



Gen Simulator sportiv **Producător** EA Sports **Distribuitor** EA **ON-LINE** www.electronicarts.co.uk/games/13574,gen/

CERINŢE MINIME:
Procesor PIV 1300 MHz **Memorie** 256 MB RAM **Accelerare 3D** 64 MB

Sherlock Holmes Nemesis



Alons enfants de la patrie...





Cocainomanul preferat al tuturor s-a întors. După aventurile cu tentă de ocultism lovecraftian din „Awakened", apare Nemesis, o poveste londoneză despre pericolul reprezentat de francuzi şi, mai cu seamă, de naţionalismul febril al unui şarlatan mustăcios.

În primele minute ale aventurii, Holmes citeşte o scrisoare adresată lui de către Arsene Lupin, un hoţ charismatic care susţine că va fura cinci din cele mai de vază simboluri ale mândriei englezeşti, ba mai mult, că va împresura Londra cu indicii pentru a-şi demonstra superioritatea faţă de detectivul legendar. Zis şi făcut.

De la Turnul Londrei la Palatul Buckingham, Sherlock Holmes, alături de fidelul (şi neortodoxul) doctor Watson sunt nevoiţi să pună cap la cap diferite puzzle-uri lăsate în urmă de Lupin, în speranţa că vor reuşi să îl oprească înainte ca onoarea naţională a băutorilor de ceai să fie pătată.

Eu unul m-am aruncat în joc ca în pâine, nu pentru că n-aş fi avut nimic mai bun de făcut decât să joc un adventure, dar pentru că, trebuie să recunosc, am o uşoară sensibilitate faţă de poveştile victoriene cu detectivi. Şi pentru că în ciuda diverselor handicapuri (nu deosebit de deranjante, dar observabile), Nemesis are un şarm aparte.

Don't wear black in London or you'll be mistaken for the Cure

Cu scuzele de rigoare faţă de cei alergici la romgleză, trebuie să vă anunţ că jocul e fensi. Se desfăşoară în first person (scuze din nou), în locaţii randate (parol) cu destul de multă migală. După câteva plimbări cu hansom-ul (să mă iertaţi, dar nu există traducere în română pentru tipul acesta specific de caleaşcă) şi alergări, care, din păcate, devin repetitive, chiar şi folosind funcţia de quick-travel implementată în joc (ups), vă veţi convinge că, arhitectural vorbind, e destul de armonios.

Mi-e greu totuşi, în ciuda valurilor de remuşcări care mă chinuie, să-mi imaginez că un cititor a cărui masă vocabularistică nu include engleza cel puţin la un nivel avansat va aprecia acest joc. Şi asta nu pentru că aş fi eu o obrăznicătură arogantă, dar pentru că în textele, replicile şi cinematicurile (bine, asta a fost intenţionată) jocului, sunt strecurate o grămadă de expresii şi poante de umor englezesc fin. Şi sec.

Deşi probabil ultimele două paragrafe emană un elitism care ar înstrăina orice cetăţean român cu un strop de orgoliu şi mândrie naţională, există şi o altă faţetă a jocului. Pe lângă text, scris, fără doar şi poate, în urma unui lung studiu al textelor lui Arthur Conan Doyle, Nemesis încearcă o atmosferă enciclopedică.

Locaţiile pe care le urmăreşte Holmes sunt parte a tezaurului cultural al Angliei şi producătorii nu au ezitat să împânzească majoritatea obiectelor pe care se poate da clic cu descrieri şi istorii rupte parcă din Wikipedia.

Puzzle-urile variază de la nivelul „sunt Gigel, am 6 ani, îmi plac logica şi Danonino" la „am terminat the Dig, sunt un autist cu acte-n regulă". Unele constau doar în plimbări de la Ana la Caiafa sau căutat după mărunţiş prin sertare. Altele necesită multă răbdare, nu neapărat pentru că ar fi geniale, cât pentru că de multe ori jocului pare să-i lipsească un indiciu mai săritor la ochi şi libertatea care ne este acordată poate cauza confuzie. Conceptual însă, n-am văzut nimic inovator. Asociere de imagini, aritmetică, probleme de logică îmbrăcate în alte haine.

Din cauza modului de joc, atenţia la detalii şi investigarea fiecărui colţ întunecat al fiecărei cămăruţe


Birou, hârţoage, facturi


Renumitul hansom

obscure este o tehnică la ordinea zilei, care poate să se transforme în frustrare.

Ceaiul de la ora ploii

Cum spuneam mai devreme, jocul este destul de arătos. Defectele lui sunt în alte departamente decât grafică şi, din câte-mi pot da eu seama, locaţiile din joc sunt destul de fidele celor din realitate. Se vede că s-a depus efort în modelarea şi proiectarea nivelurilor mult mai mult decât ar fi de aşteptat de la un adventure de 20 de dolari, drept pentru care am reuşit să ignor handi-capurile lui Nemesis. Modelele personajelor nu sunt ieşi-te din comun, dar sunt acceptabile. Sunt dispus să trec cu vederea lipsa lip sync-ului, dat fiind că au fost vreo două-trei ocazii când mi-a venit să scot din funcţiune volumul vocilor şi poate ar fi fost mai bine.

Jocul are două neajunsuri cât de cât notabile. Pe hârtie, replicile şi povestea conservă tot ce l-a făcut pe Sherlock Holmes să fie citit pe tot globul. Dar vocile care ies din gura personajelor sunt pe alocuri lipsite de orice fel de viaţă. E păcat că o poveste de altfel foarte bine conturată nu poate să fie exploatată la maximum din ca-uza lipsei de seriozitate a unora.

Apoi, deşi admir intenţia producătorilor de a încer-ca altceva, întâi cu „Awakened" şi apoi cu „Nemesis", şi aici mă refer la libertatea de mişcare datorată modului first person destul de deschis explorării, căile pe care trebuie să le parcurgi pentru a rezolva anumite puzzle-uri sau a descoperi indicii sunt câteodată repetitive şi în-treaga experienţă poate deveni destul de plictisitoare într-un timp destul de scurt.

Muzica însă, din fericire, este exact ceea ce trebuie. Muzică orchestrală, victoriană, pentru urechile oricărui purtător de joben şi monoclu. Poate deveni anostă după câteva ore, dar nu-mi imaginez un fundal sonor mai po-trivit pentru contextul în care se desfăşoară aventura.

A fi sau a nu fi Şerloc

Jucătorul va intra atât în pielea marelui detectiv, cât şi a asistentului său, bine-cunoscutul doctor Watson. Această procedură devine amuzantă în momentul în care, pe lângă povestea principală, apar diferite subploturi în care Watson, de exemplu, amanetează bunuri ale detectivului pentru a obţine obiecte esenţiale avansării în investigaţie.

Oricum, schimbarea totală de mod de joc, care va bulversa orice jucător de adventure obişnuit să dea clic pe fiecare pixel de pe ecran în speranţa că va descoperi un obiect necesar progresului, este o mişcare destul de curajoasă din partea băieţilor de la Frogwares, deşi des-tul de riscantă. Mecanica alternativă din, spre exemplu, al treilea Broken Sword nu i-a adus foarte mulţi lauri, cum nici Grim Fandango sau Escape from Monkey Island n-au fost lăudate pentru trecerea în mediul 3D.

În mod sigur, acest 1st person adventure nu-în-poze-ca-Myst-sau-Riven va îndepărta anumiţi jucători. Însă dacă sunteţi gata să treceţi cu vederea acest aspect, vă puteţi aştepta la o experienţă ceva mai mult decât satisfăcătoare.


Londra însorită, lol

Într-un fel, dacă cel care citeşte rândurile astea e dispus să fie niţel flexibil, Sherlock Holmes: Nemesis e analogul unui film de Peter Greenaway sau Alan Parker. Şarmul şi fineţea lui nu sunt foarte uşor de observat din partea cuiva care nu are mult interes în domeniu. Este, totuşi, după părerea mea umilă, un pas curajos pentru genul adventure, care îi va răsplăti pe cei dispuşi să-i acorde o şansă cu un calup de valoare artistică, uşor imperfectă, dar fără doar şi poate însemnată.

■ **Zuluf**

alternativa



JACK KEANE

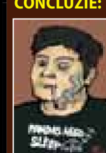
O aventură colorată, în stil de desen animat, prin Imperiul Britanic al se-colului XIX, Jack Keane e ceva mai formulaic decât Nemesis. În cazul în care tot ceea ce ai citit despre Nemesis te ţine la distanţă, s-ar putea ca un adventure mai potrivit pentru tine să fie Jack Keane, deşi la un nivel ceva mai redus decât Monkey Island sau alte perle ale genului, din care în mod evident se inspiră.

**LEVEL APRILIE 2008*

BUNE:
- un adventure atipic
- scenariu inteligent
- modelare arhitecturală excepţională

RELE:
- interpretare vocală fără sare sau piper
- elemente repetitive şi ocazional neinspirate
- un adventure atipic

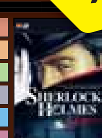
CONCLUZIE:



În mod clar creat pentru oamenii cerebrali, răbdă-tori şi flexibili. Dacă n-ai oftat cu ciudă la schimbă-rile aduse adventure-ului de către jocurile ieşite din tiparul point and click, dacă ai o sensibilitate as-cunsă pentru poveştile cu Sherlock Holmes sau/şi vrei un adventure uşor ie-şit din comun, dar bine scris, Sherlock Holmes: Nemesis ţi-e adresat.

8,2

GRAFICĂ	08
SUNET	07
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	09
IMPRESIE	08



Gen: Adventure **Producător:** Frogwares **Distribuitor:** The Adventure Company

CERINŢE MINIME:
Procesor: 1.3 GHz **Memorie:** 512MB RAM **Accelerare 3D:** 128 MB DirectX 9.0c

Seven Kingdoms Conquest



Sau cum se băteau egiptenii cu dracii

A apărut în sfârşit un sequel aşteptat de mulţi. După două jocuri care au fost întâmpinate cu flori de dafin şi plecăciuni din partea jucătorilor de strategie alternativă, care nu-s neapărat mulţi, da-s aprigi, s-a lansat un al treilea, despre care, să fiu complet sincer, nu ştiam absolut nimic înainte să-l instalez.

După ce-am jucat Ancient Adversaries la apariţie (o versiune relansată a primului Seven Kingdoms, cu trei noi facţiuni), m-am ataşat de el – un joc urâţel, dar suflețist şi ingenios. De fapt, cam asta e esenţa oricărui cult clasic – de regulă, sunt filme/cărţi/benzi desenate de categoria B, fără un buget sau un efort de primă clasă. Nu le vezi niciodată în alte locuri decât centre de închirieri, rafturi prăfuite sau festivaluri independente de artă la dracu-n praznic. Ceea ce te face să le bagi în seamă sau să le ataşezi unui top de preferinţe personal este fie elitismul din tine (care se bucură atunci când le zici prietenilor că-ţi place o chestie de care ei n-au auzit) fie o afecţiune sinceră faţă de un „je ne sais quoi" subtil, unic şi inovator.

Eu mă aşteptam din partea lui Conquest să fie un Perimeter sau Darwinia cu ceva mai multă coloană vertebrală, dat fiind că producătorii au deja o tradiţie în strategia alternativă. Când l-am desciocolăţit, a ieşit la lumină...

... ÎNTUNERICUL!

Povestea din acest joc e ambiguă. E ambiguă nu pentru că aş fi eu nerăbdător să sar peste cutscene-uri sau briefing-uri sau peste întregi campanii, dar e ambiguă pentru că tot ce-ar trebui să ne-o scoată la iveală e tulbure, spălăcit sau lipseşte cu desăvârşire.

Intro-ul jocului este comparabil cu producţiile studioului Moonera (cunoscătorii şi lurkerii forumului Level ştiu). Nu are nici cap, nici coadă şi e mult chiar şi sub standardele necunoscuţilor care fac animaţie ca hobby, nu meserie, pe la LAN Party-uri sau evenimente locale. Departe de mine intenţia de a jigni producătorii jocului, dar oricum ai pune-o, intro-ul a fost făcut în bătaie de joc. Că-şi bate joc de mine sau de el însuşi nu contează, nu intră în categoria „atât de prost încât e de fapt bun".

După şi dacă reuşeşti să treci peste faptul că nu


Armata Nilului


Crucea roşie pe cai maro


Mulţi, da' proşti, şi puţine, da' dihănii



Apus bright. Apus Orange.

există absolut nimic inteligibil care să se califice ca poveste, background sau lore, probabil vei încerca să începi campania sau tutorialul. Poate până ajunge cineva să citească rândurile astea se va fi lansat un patch care să rezolve problema, dar unul din tutoriale e bug-uit şi nu poate fi terminat. Asta după lansare. Apoi, dacă vrei să începi campania, oricare dintre ele, să ştii asta de-acum: ambele campanii sunt de fapt o serie de skirmishuri cu briefing, briefing care nu are absolut nicio legătură cu ce se întâmplă în joc. Nu există personaje, naraţiune, un curs logic al evenimentelor sau vreun fel de tragere de inimă să termini campaniile. Poţi accesa orice misiune din fiecare campanie de la început, dar n-o să te ajute la nimic.



Palatu lu' Împăratu' Verde

Jocul în sine preia o groază de elemente din alte RTS-uri, dar după părerea mea nu reuşeşte să le închege nici de-al dracu. Avem trei resurse – aur, mâncare şi reputaţie. Primele două, fireşte, ştim ce fac de la Warcraft încoace. A treia este produsă prin uciderea creepilor de pe hartă şi este folosită la upgradarea unităţilor sau producerea de unităţi speciale (de la healeri la eroi). Să nu crească prea tare inima în voi, elemente de RPG nu există. Se cheamă eroi probabil în lipsă de altă denumire şi, în afară de faptul că-s mai puternici decât alte unităţi şi se poate face research la diferite abilităţi, nu evoluează cu nimic pe parcursul jocului.

AI-ul pare scriptat de un orc. Politica generală e „hai să atacăm orbeşte. Dacă ne-o luăm, ne retragem pe cât posibil". Râdeam la un moment dat cu un amic alături că minime cunoştinţe de micromanagement îl bulversează pe calculator până la legumizare. Poate fi păcălit de cele mai de bază manevre tactice şi punctul în care schimbă strategia este de cele mai multe ori prea târziu.

Pe hartă există diferite sate şi oraşele care pot fi cucerite şi în jurul cărora se pot construi clădiri. Sunt două variante – cucerirea prin diplomaţie sau atacarea lor directă. Există spionaj şi diplomaţie, dar eu unul nu prea văd rostul lor în afară de diversificare – e mult, mult mai eficace să te bazezi pe forţa brută în jocul ăsta. Şi prin forţă brută vreau să zic câţiva infanterişti melee pentru tanking, doi-trei preoţi pentru healing, câţiva arcaşi şi, dacă te plictiseşti îngrozitor, mai adaugi nişte abilităţi sau unităţi alternative reţetei.



Venim cu gânduri paşnice!



Prin ochii lu' Scaraoţchi

Unde-s doi, plictisul creşte

Am făcut eforturi deosebite ca să văd cum merge multiplayer-ul. Nu există lobby-ing şi cu chiu cu vai am convins un prieten să lase deoparte UT3 ca să-mi facă hatârul să mă ajute să testez multiplayer-ul. Pe partea tehnică, lucrurile stau cam aşa: LAN-ul funcţionează, ceea ce e un minim. Pe internet e nevoie de conectare directă la IP, dar aici apar probleme. Căderi de latenţă inexplicabile, spike-uri de lag fără motiv şi altele. Partea proastă e că jocului nu i se asigură nici un fel de lobby sau comunitate directă din joc.

Probabil se găsesc pe diverse forumuri entuziaşti pentru multiplayer, dar când există de şase ani de zile alternative mult, mult mai bune nu cred că s-ar obosi cineva să formeze o comunitate solidă.

Şi pentru ce? Ca balancing e jale – din cele două facţiuni, demoni şi oameni, demonii au clar avantaje masive. Lupte spectaculoase n-o să vedeţi, mă gândesc că producătorii au mers pe politica „less is more" alterată la varianta „nothing is more".

Draci pe craci

Mă gândesc că un motiv pentru a cumpăra jocul ăsta e faptul că ai o oarecare nostalgie pentru primele două Seven Kingdoms. Te previn însă că eu nu văd ce-ar putea avea în comun. Într-un fel, Conquest reprezintă o continuare făcută direct pentru TV a vreunui blockbuster.

Ieşi mult mai câştigat, dacă urmăreşti o paralelă directă, din toate punctele de vedere, cumpărând Battle Chest de Warcraft III. E mai ieftin, e mai bun, la cel mai simplu mod.

Există o şansă infimă să greşesc. Dacă se pun producătorii pe muncă, după vreo 29 de patch-uri, vor putea aduce jocul la un standard minim. Dar chiar şi aşa, RTS-uri de acum câţiva ani buni o să fie mult, mult peste ce avem aici.

■ **Zuluf**

alternativa



WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS

Fără să bag expansion-ul Frozen Throne în ecuaţie, Warcraft III e mult superior din orice punct de vedere lui Seven Kingdoms: Conquest. Are o poveste bine închegată, un gameplay care i-a asigurat unul din slot-urile competiţiilor mondiale, cel mai bun sistem de matchmaking online până în ziua de azi (Battle.Net) şi, ce Dumnezeu, e făcut de Blizzard. Poanta? RoC a fost lansat în 2002. Suntem în 2008. I mean, helloooooooo?!

***LEVEL AUGUST 2004**

BUNE:
- nu eşti obligat să-l joci
- într-o lună o să uit de el, probabil

RELE:
- eticheta Seven Kingdoms induce în eroare fanii seriei
- un hibrid sec, neînchegat, nefinisat, dezechilibrat
- sub standard la orice capitol

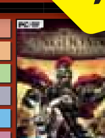
CONCLUZIE:



Seven Kingdoms nu merită cumpărat şi, chiar dacă îl primeşti cadou, n-aş susţine efortul instalării şi jucării lui. Nici măcar fanilor seriei. Nici măcar rudelor producătorilor. Nici măcar dujmaniloooooooor.

3,6

GRAFICĂ	07
SUNET	05
GAMEPLAY	01
MULTIPLAYER	03
STORYLINE	--
IMPRESIE	02



Gen: RTS **Producător:** Infinite Interactive **Distribuitor:** JoWood **Ofertant** gameshop.ro **Online** www.enlight.com/skc/

CERINŢE MINIME:
Procesor: 1.6 GHz **Memorie:** 512 MB RAM **Accelerare 3D:** 64 MB DirectX 9.0c compatible



Buh-bye Lady Liberty



Empire State Building... sau rămăşiţele

Turning Point: Fall of Liberty

Hitler emigrează

Iată că încă un titlu se alătură seriei aparent interminabile „Hai să ne batem joc de engine-ul Unreal". Dacă acum vreo două luni KiMO se lua cu mâinile de cap mângâind cu privirea galeşă texturile şui din Hour of Victory, e rândul meu să scuip înspre Turning Point: Fall of Liberty ca să nu fie victima deochiului. Turning Point este cu atât mai „preţios" cu cât poate să inducă pe oricine în eroare. Cel puţin la prima vedere, producătorii ne propun, într-o supra-secreţie de imaginaţie, o istorie alternativă atrăgătoare în care Winston Churchill, prim-ministru britanic în timpul celui de-al Doilea Război Mondial, este făcut clătită de un taxi newyorkez. Urmarea directă şi absolut nebănuită a acestui accident este invazia nazistă asupra Statelor Unite şi, prin deducţie, dispariţia celui mai impresionant monument de democraţie acută cotidiană (cough).

Un zidar cât Bruce Willis

V-am atras atenţia? Foarte bine, fiindcă de aici încolo totul miroase urât. Intriga începe să semene cu bancurile Chuck Norris în momentul în care soarta omenirii cade în mâinile unui average Joe (de fapt Dan



Parola?



Şi Jerry ştie să zboare

Carson) deranjat de la meşteritul pe schelele zgârie-norilor americani de imprudenta aviaţie nazistă. Duşmanul nemţălău nu avea cum să ştie că adrenalina are efecte nebănuite asupra muncitorimii americane şi deci se va lăsa caftit în scheme de kung-fu ca mielul de Paşti. Pentru muncitorul brusc pompat cu steroizi totul se dovedeşte floare la ureche şi el se va plimba pe întreaga Coastă de Est, răpind senatori, asasinând preşedintele etc. în încercarea disperată de a salva democraţia.

Nu aveam nimic împotrivă dacă în joc apărea un spiriduş beat care îi injecta în fesă bunului nostru revoluţionar ser de atotcunoaştere. Sau poate chiar să îl posede spiritul lui Abraham Lincoln, trezit de suferinţa neamului. Voiam doar o explicaţie cât de cât pertinentă pentru spartul lui în figuri şi pentru experienţa în ceea ce priveşte armamentul. Cred că aş putea trece peste această mică ciunteală a realismului dacă gameplay-ul în sine ar da impresia că evenimentele din joc s-ar fi putut întâmpla. Dar nu este cazul... Primul fapt absurd care mi-a sărit în ochi este rezistenţa Zeppelinelor germane. Nu numai că producătorii au uitat că zeppelinele sunt de obicei umplute cu gaz uşor inflamabil, dar le-au făcut



Ce nu ştie să facă clasa muncitoare



Înarmat şi periculos



Pijama party în pod

atât de blindate încât este nevoie de trei rachete pentru ca acestea să fie eliminate. Apoi, toate tancurile inamice se plasează convenabil deasupra găurilor de canalizare, la care supra-dotatul Carson are uşor acces pentru a planta bombe, demonstrând şi abilităţi de demolare. Detonarea bombelor se face prin lansarea unui mini-game pueril în care trebuie să foloseşti tastatura pentru a potrivi firele dispozitivului, feature ce putea fi cu folos eliminat din joc. Faptul că personajul este limitat la a căra după el doar două arme este şi el frustrant, fiindcă muniţia se termină extrem de repede şi veţi fi nevoiţi să petreceţi multe momente scotocind inamicii după gloanţe. În plus, armele prezente în joc sunt aproape toate experimentale şi prin definiţie cele americane sunt net superioare celor nemţeşti, dar şi mult mai greu de găsit. Carson pare un android cu self-repair, căci jocul este lipsit de un indicator de viaţă şi este de ajuns ca eroul să se depărteze de câmpul de luptă atunci când vede negru în faţa ochilor pentru a-şi reveni. Nu-i nimic, avem de-a face cu un joc care ignoră orice referinţe din realitate. Uşor de înghiţit.

Chuck Norris are vise umede cu Dan Carson

Doar că Turning Point vine cu un pachet şi mai bogat de probleme. Cele de performanţă, care nu mai pot fi trecute la fel de uşor cu vederea. Când ţi-e lumea mai dragă, jocul se blochează în încărcări suficient de lungi cât să mergi să îţi faci o cafea instant. E imposibil să nu te întrebi de ce, privind grafica cubistă şi adânc simplificată. În plus, din nu ştiu ce motive necunoscute, jocul nu suportă o rezoluţie mai mare de 1024*768, iar efectele Bloom sunt mult prea discrete. Singurul lucru care dă farmec graficii este alternanţa first person-third person în scenele rare de luptă corp la corp. Aceleaşi secvenţe sunt însă o adiţie neinspirată în momentele în care Carson urcă scări. Revenirea nu chiar rapidă la persoana întâi mi-a adus de multe ori moartea pe acoperişurile ticsite cu inamici care mă aşteptau cuminţi. Dacă adăugaţi la seria de glitch-uri şi level design-ul liniar, bazat pe principiul uşilor închise, dar şi misiunile repetitive, veţi avea viziunea aproape completă a ceea ce înseamnă Turning Point.

Nici modul multiplayer nu este mai satisfăcător, cu hărţi rupte parcă din firul narativ principal. De cele mai multe ori, veţi aştepta cel puţin 10 minute ca să muşcaţi din inamici. Iar când veţi reuşi, nu vă va oferi nici un fel de satisfacţie, deoarece realismul armelor zboară şi în multi-măcel. Per total, Turning Point: Fall of Liberty merită jucat DOAR dacă vreţi să bifaţi că aţi văzut-o şi pe asta. Totuşi, cred că ieşiţi mai bine dacă priviţi plantele cum cresc. Contemplatul este o experienţă înălţătoare şi vă formează şi gusturi de estet.

■ **Absynthe**



Talk to the hand

alternativa



BIOSHOCK

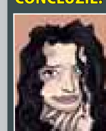
Vreţi SF cu tentă oldie? Uitaţi de tema World War 2 şi puneţi (iar) mâna pe Jules Verne-icul Bioshock care, surpriză, foloseşte acelaşi engine Unreal. În cel mai rău caz vă veţi delecta cu împuşcături pe muzică de patefon. Iar în cel mai bun, nu veţi mai dormi noaptea în aşteptarea finalului.

**LEVEL OCTOMBRIE 2007*

BUNE:
- un inceput de storyline promiţător
- animaţii de luptă atractive

RELE:
- probleme de performanţă
- grafică de umplutură
- niciun strop de realism
- design de nivel lamentabil

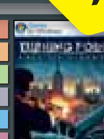
CONCLUZIE:



Penibil. Turning Point demonstrează că nu este de ajuns să arunci o idee bună într-o mare de bug-uri. Mai ales în condiţiile în care piaţa de shooter-e estre supra-saturată cu jocuri de calitate.

4,5

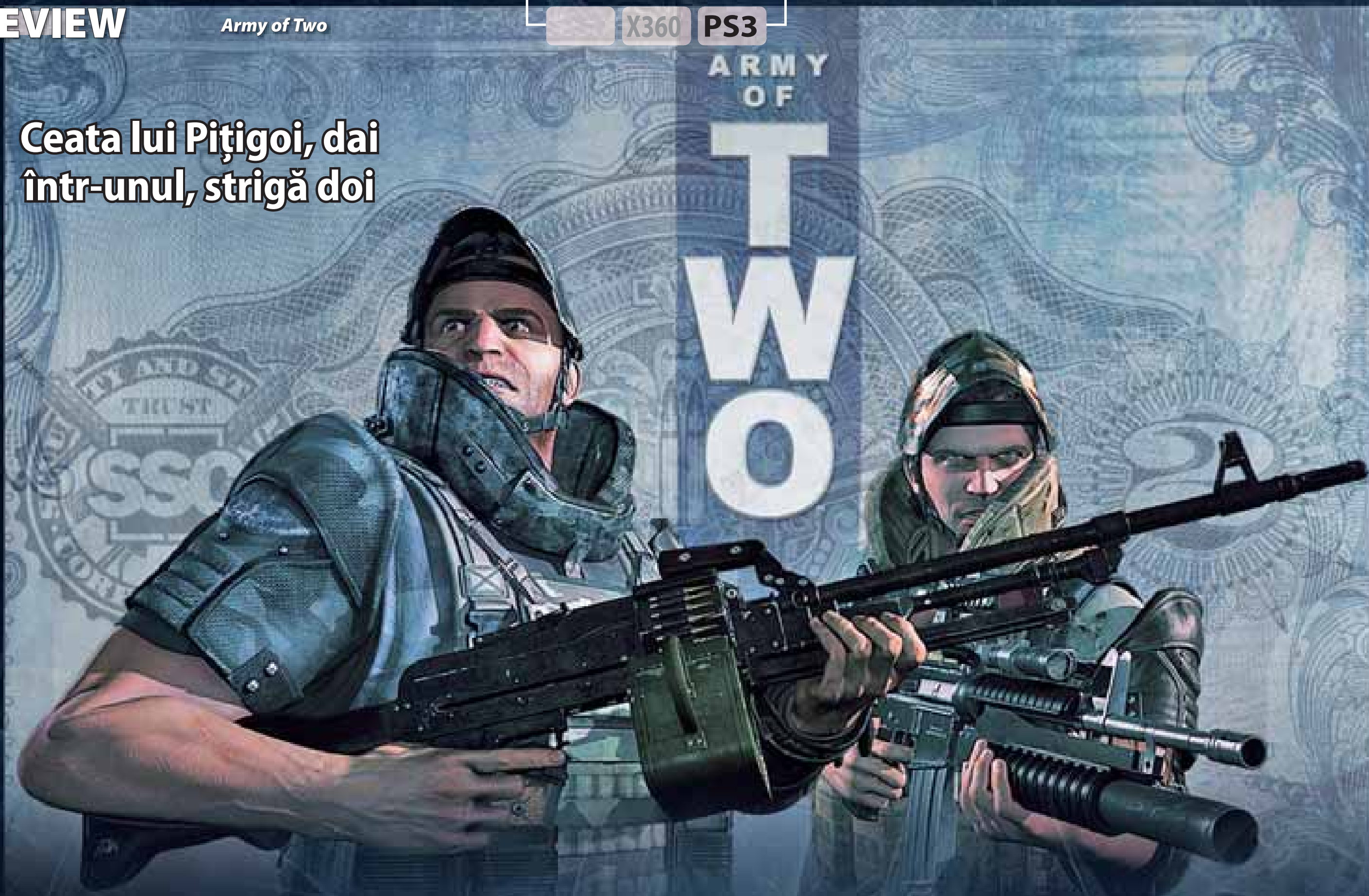
GRAFICĂ	06
SUNET	05
GAMEPLAY	04
MULTIPLAYER	04
STORYLINE	04
IMPRESIE	04



Gen: FPS **Producător:** Spark Unlimited **Distribuitor:** Codemasters **Ofertant:** www.GameShop.ro **ON-LINE** www.codemasters.com/turningpoint/

CERINŢE MINIME:
Procesor P 2,8 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB

X360 PS3



Ceata lui Piţigoi, dai într-unul, strigă doi

Primele jocuri cu care am dat nas în nas au fost cele single player. Nu tu mod de joc cooperativ, nu tu multiplayer, însă am fost multă vreme satisfăcut de ele. Mai nou, am băgat de seamă că petrec mult mai mult timp jucând ceva ce îmi permite orice fel de interacţiune cu alte persoane. De aia am ajuns să îmi pierd nopţile prin WoW sau mai ştiu eu ce alte bazaconii de jocuri online. Singurele jocuri strict single player ce reuşesc în continuare să mă ţină în faţa calculatorului fără să îmi dau seama cum trec orele sunt RPG-urile. Army of Two este un joc care mi-a captat atenţia de multă vreme prin trailer-ele şi ideile promovate, mai ales că de mult nu am mai jucat un joc în care să conteze munca de echipă. Ultimul joc de acest gen a fost Rainbow Six: Vegas, dar de atunci a fost penurie de aşa ceva. După cum spuneam, Army of Two a fost unul dintre jocurile pe care le aşteptam cu nerăbdare, pentru simplul fapt că îmi place munca în echipă. Mă refer la munca depusă în jocuri, căci cea din viaţa de zi cu zi mă lasă rece. Aşadar când a venit la redacţie pachetul cu jocul, l-am luat pe Kimo de o aripă, ne-am instalat în fotoliile din faţa consolelor şi am tras tare. Deşi sunt un mare fan al shooter-elor, nu am fost niciodată în stare să joc la nivel înalt un pac-pac cu un controller. Ba nici măcar la nivel mediu, dar ce nu face omul când îşi setează mintea pe ceva.

Blackwater, între mit şi realitate

Protagoniştii jocului sunt doi mercenari, Salem şi Rios, angajaţi ai companiei Blackwater. Povestea porneşte în urma atentatului de pe 11 septembrie, când Turnurile Gemene au fost făcute una cu pământul de către Al Qaeda. Bazându-se pe evenimente reale, EA a încercat să ancoreze bine povestea în prezent folosindu-se de încă puternicul val de indignare ce se învârte în jurul poveştii Twin Towers/Bin Laden şi restul combatanţilor implicaţi în conflict. Deşi s-a încercat acest lucru, din nefericire nu prea le-a reuşit. Povestea este mult prea subţire şi trasă de păr pentru a te putea prinde şi convinge să termini jocul pentru a afla ce se întâmplă. Mai ales că jocul pare a fi o întreagă reclamă făţişă pentru Blackwater. Pentru cei care nu ştiu, Blackwater este cea mai mare companie privată care se ocupă cu securitatea celor care îi cumpără serviciile sau care antrenează trupe de şoc tot pentru cei care îi cumpără serviciile. Mai mult, Blackwater a fost angajată pentru a menţine pacea în Irak, dar a dat cu bâta-n baltă, dedându-se la adevărate masacre în rândul populaţiei civile. Jocul promovează puternic ideea desfiinţării armatei regulate americane şi a angajării unor firme specializate şi mult mai bine echipate pentru a rezolva orice fel de conflict. Nu vă impacientaţi, eu nu susţin armata (mai ales cea americană), dar mă sperie lipsa unui control al statului asupra unor companii ce deţin arme de foc şi oameni pregătiţi să ucidă într-o fracţiune de secundă. În fine, trecem peste acestea şi ne reîntoarcem la joc. Caleb şi Rios sunt angajaţi să facă un pic de curat în curtea vecinilor, ajungând în Irak, China şi chiar pe terenul american într-un final ce şchiopătează spre genericul de final.



Unul dintre ei se cafteşte doar pentru bani şi nu îi pasă pe cine omoară, pe când celălalt este un asasin cu spirit civic, care începe să îşi pună probleme în momentul în care cad dintr-o ambuscadă în cealaltă. Cu alte cuvinte, cineva din interiorul agenţiei le pune beţe în roate

şi le-a comandat deja o mare coroană de flori.

Hai să ne oprim aici cu povestea, deoarece deşi nu face mai mult de doi bani, nu merită să stric plăcerea celor care au de gând să cumpere jocul. Mai bine să trecem la gameplay. Army of Two este un 3rd person shooter creat special pentru a fi jucat în mod cooperativ. Se poate juca şi în single player, unde al doilea personaj este controlat de calculator, dar nici nu se compară ca experienţă de joc. Aşa că pentru a simţi măcar 30% din ce au vrut cei de la EA să ne ofere, mai cheamă un prieten şi cumpără încă un controller. După cum spuneam un pic mai sus, nu mă descurc fulminant cu controller-ul într-un joc cu împuşcături, aşa că iniţial am presupus că e vina mea că nu nimeresc inamicii, dar când şi Kimo a sărit în sus că aşa ceva nu este posibil, am răsuflat uşurat. Ca să arunc un pic de lumină, Kimo este un adevărat şerif stelar când vine vorba de pac-pac pe console. Nu mare mi-a fost mirarea când am primit confirmarea de la numeroasele articole de pe internet în care toată lumea se plângea despre inabilitatea de a nimeri un inamic când te afli în mişcare.

Jocul nu este unul din gama Serious Sam, adică nu te arunci cu capul înainte între duşmani şi tragi până se înroşeşte ţeava puştii. Chiar se poate spune că trebuie să te gândeşti un pic tactic înainte să tragi primul glonţ. Asta nu pentru că AI-ul ar fi deştept, ci doar pentru că el nimereşte la fel de bine de la 2 metri sau 200 de metri şi pentru că inamicii au sute de milioane de puncte de viaţă. Destul de enervant să descarci un încărcător în pieptul unui bandit şi el să continue bine mersi să îţi toarne grenade sau gloanţe în cap.

Pentru a evita aceste momente neplăcute, EA a implementat aşa-numitul sistem de aggro. Cunoscut deja celor care se joacă MMORPG-uri, aggro funcţionează ca un sistem de distragere a atenţiei de la mâna dreaptă la mâna stângă. De ce? Pentru a te uita fascinat la modul în care mâna stângă îţi scoate o monedă de după ureche, timp în care cea dreaptă te uşurează de portofel. Astfel, Caleb (sau Rios) se apucă să tragă orbeşte spre un grup de inamici şi se ascunde în spatele unui bolovan. Duşmanii se concentrează asupra lui, în timp ce Rios (sau Caleb) se fofilează ca un apaş până în spatele lor şi le plantează nişte C4 sub fundulet. Sistemul funcţionează foarte bine, mai ales că din când în când te întâlneşti cu un fel de şefi mai mici care sunt



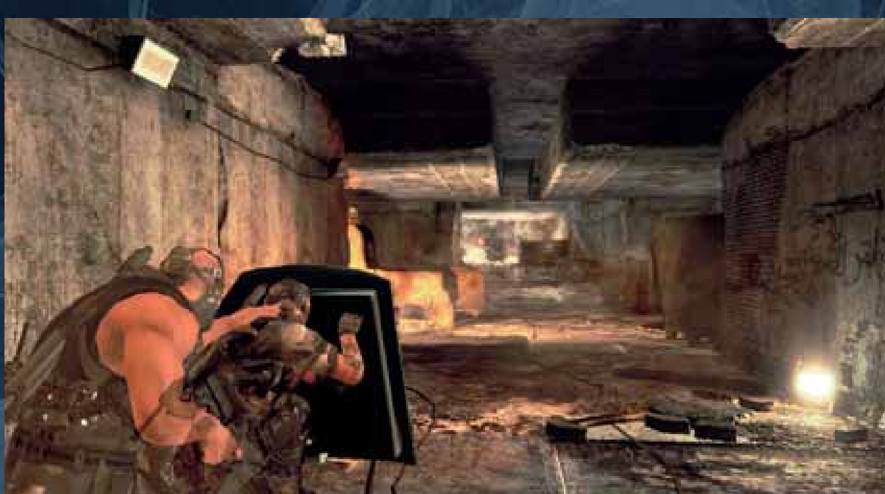
invulnerabili în partea din faţă.

Munca în echipă nu se opreşte aici. În anumite momente cheie, cei doi parteneri se pun spate în spate şi, într-un slow motion fumat de mult, împrăştie prăpăd între inamicii care se aruncă spre ei cu capul înainte. Din nefericire, aceste momente cheie sunt puţine şi nu pot fi declanşate de tine deşi ţi-ar folosi în multe alte momente. De asemenea, se mai poate observa cât de buni prieteni sunt cei doi când lucrează ca un tot. Unul dintre ei ia un scut sau o portieră de maşină pe care o foloseşte ca protecţie împotriva gloanţelor. Cel de-al doilea stă în spatele amicului şi trage în stânga şi în dreapta. Pew pew!

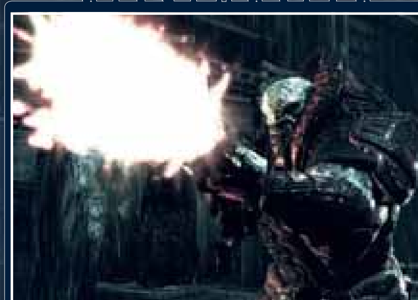
Pimp my gun

Vă spuneam că cei doi sunt mercenari. Aşadar câştigă bani în urma contractelor efectuate. Bani pe care trebuie să îi şi cheltuie pe ceva. Acel ceva sunt arme şi îmbunătăţiri aduse lor. Să nu vă aşteptaţi să vă umpleţi de arme ca broasca de râie, căci Blackwater plăteşte prost, iar armele sunt incredibil de scumpe. Aşa că beleşte ochii bine către o armă mai acătării şi mulţumeşte-te să o îmbunătăţeşti cu timpul. Upgrade-urile ce pot fi aduse armelor sunt multe sau puţine, în funcţie de cum ai norocul să îţi alegi ustensila aducătoare de moarte. Unora le poţi modifica ţeava, altora nu, unora le poţi pune încărcătoare mai mari, altora nu, unora le poţi monta un pat de puşcă ce îţi oferă o precizie mai bună, altora nu… şi tot aşa. Cea mai scârboasă chestie este să îţi faci arma din aur cu briliante. Adică să dai o tonă de bani ca arma să devină brusc ceva ce ar fi arătat bine în poşeta lui Jean Paul Gaultier. Total lipsit de gust şi de bun simţ. De cacao.

■ **Koniec**



alternativa



GEARS OF WAR

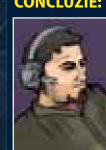
Deşi nu se prea aseamănă, Gears of War ar fi cel mai apropiat de tipul de gameplay promovat în Army of Two, inclusiv modul de joc cooperativ. Pentru acest lucru reapucaţi-vă de Rainbow Six: Vegas sau apucaţi-vă de Rainbow Six: Vegas 2.

***LEVEL MARTIE 2008**

BUNE:
- grafică bună
- modul cooperativ este interesant

RELE:
- poveste trasă de păr
- personaje lipsite de substanţă şi farmec
- AI mediocru deşi greu de omorât

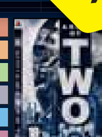
CONCLUZIE:



Nici prea-prea, nici foarte-foarte, Army of Two ar fi putut fi mult mai bun dacă avea o altă poveste, mai elaborată şi poate nu atât de ancorată în evenimentele actuale pentru a nu deveni propagandă. Personajele copilăroase cu replici limitate şi în acelaşi timp stupide te fac câteodată să închizi tu ochii de ruşine pentru ei. Per total, un joc mediocru ce ar fi putut să fie mult mai bun.

7,1

GRAFICĂ	08
SUNET	07
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	05
IMPRESIE	07



Gen Action **Producător** EA Games **Distribuitor** EA **Ofertant** www.gameshop.ro
ON-LINE www.ea.com/armyoftwo

CONSOLA PLAYSTATION 3 OFERITĂ DE FLAMINGO COMPUTERS.

Condemned 2: Bloodshot

Acelaşi actor, un act mai sângeros

Mi-a plăcut Condemned: Criminal Origins. De fapt, n-aş greşi dacă aş afirma că jocul a fost şi va rămâne în amintirea fanilor genului drept una dintre cele mai reuşite şi mai immersive experienţe horror (poliţiste) din toate timpurile, chiar dacă prea scurtă şi lipsită de o componentă multiplayer. A reuşit în schimb să abordeze şi să îmbine atmosfera lugubră, specifică genului survival horror, cu intensitatea unui first person shooter şi suspansul caracteristic filmelor poliţiste, într-un mod unic. În loc să parcurgi jocul de la un capăt la celălalt împuşcând din fugă tot ceea ce-ţi iese în cale, inamicii trebuiau abordaţi cu grijă. Uneori, nu-i vedeai deloc când îţi săreau în spinare, mulţumită



Ar putea fi... lapte?



Nu cumva să ieşiţi noaptea pe străzi. Mai ales în Bucureşti

unui AI foarte inteligent şi ambuscadelor pe care le organizau cu „grijă". Pe scurt, am avut parte de o experienţă cât se poate de intensă. Un joc înspăimântător, o noutate, un festin psihologic memorabil.

Dincolo de întuneric

Condemned: Criminal Origins a avut parte şi de o poveste pe măsură, jucătorului fiindu-i oferit rolul unui agent din cadrul SCU (Serial Crime Unit), o unitate care investighează cazurile în care sunt implicaţi criminali în serie. Ethan Thomas, pe atunci un agent FBI devotat cu trup şi suflet vânării acestora, îl urmărea pe unul dintre ei în mod special: aşa-zisul Serial Killer X, prescurtat SKX. Uneltele specifice muncii de investigator, de colectare a probelor şi de analizare a acestora l-au ajutat la nevoie, însă nimic nu l-a pregătit pentru înscenarea ce avea să-i umbrească existenţa efemeră. Acuzat de o crimă pe care nu a comis-o, Ethan a ajuns la rândul lui un fugar, nevoit să se ascundă de poliţie şi FBI până în clipa în care avea să dezlege misterul din spatele crimelor pe care le ancheta. Singurul său aliat a rămas Rosa, o agentă FBI cu ajutorul căreia s-a apropiat din ce în ce mai mult de criminal, pentru ca în cele din urmă să-l ucidă. Sau cel puţin aşa a crezut.

Condemned 2: Bloodshot continuă povestea întunecată din primul joc, dezvăluindu-ne un Ethan Thomas morocănos, alcoolic şi la fel de mizerabil precum boschetarii pe care îi altoia odinioară. Cum era de aşteptat, SKX s-a întors, alături de alte câteva personaje memorabile, ce dau viaţă unei poveşti interesante, plină de răsturnări de situaţie şi un final pe muchie de cuţit ce face loc unei noi continuări. Cât despre gameplay, e de la sine înţeles că a rămas la fel de violent. Lovind cu pumnii lui Ethan un boschetar, ai senzaţia că într-adevăr loveşti ceva. Sentimentul pe care îl încerci când ataci sau eşti atacat este atât de dezechilibrant (dacă îl putem numi astfel), încât dă naştere unei experienţe nemaiîntâlnite până acum într-un joc, poate cu excepţia primului Condemned. Iar chichineaţa de lanternă cu ajutorul căreia te strecori prin întuneric nu te ajută deloc să scapi de sentimentul izolării ce te cuprinde când pătrunzi într-o clădire aparent părăsită sau când străbaţi o alee înecată în beznă. Aşadar, pregăteşte-te să pui mâna pe o rangă, pentru că a sosit timpul să spargi şi mai multe capete.

Oamenii de la Monolith au reuşit să construiască cu succes un mediu de joc care te sperie de-ţi vine să-ţi mânjeşti chiloţii. Iluminarea este difuză şi atât de bine redată uneori încât se dovedeşte a fi mai mult decât un efect vizual; este în primul rând o necesitate, deoarece îl ajută pe Ethan să distingă mai bine inamicii din faţa lui, chiar şi pe cei ascunşi după colţuri. La rândul lui, sunetul este la fel de folositor într-o mulţime de alte situaţii, fie că porneşti un radio sau doar aprinzi un bec. Paşii pe care îi auzi în depărtare şi respiraţia grea a unui ucigaş care te aşteaptă ascuns în spatele unui dulap sunt doar două dintre indiciile sonore care îl ajută să se orienteze într-o lume bolnavă, fief al psihopaţilor. Şi apoi, Condemned 2 nu are nevoie de artificii tehnice ieftine pentru a fi înspăimântător, unde mai pui că este primul joc în care m-a fugărit un urs turbat, în calea căruia până şi pereţii s-au dovedit a fi prea subţiri. Şi mai important este că sistemul de luptă funcţionează bine. Mecanica de joc este simplă, iar mişcările deosebit de fluide, mulţumită unui sistem de ochire bine gândit.

De la pumn la rangă

În afară de loviturile de pumni şi picioare, talentele de bătăuş ale lui Ethan includ acum atacuri în lanţ şi finalizări speciale. Atacurile în lanţ sunt iniţiate prin apăsarea unui buton de două ori în timp ce executăm o combinaţie şi, de cele mai multe ori, se concretizează în executarea rapidă a „interlocutorului", rezultatul vizual fiind asemănător cu fatalităţile brutale din jocurile dedicate caftului. Aşa-zisele „environmental kills" sunt şi mai satisfăcătoare, datorită faptului că-i permit lui Ethan să-şi înfigă adversarul cu capul într-un televizor sau într-o budă infectă. Spre final, eroul dobândeşte o abilitate specială, un strigăt care face capetele adversarilor să explodeze. Foarte drăguţ.

Există o mulţime de arme melee în joc, însă numărul lor limitat per nivel este oarecum dezamăgitor. Mi-ar fi plăcut să pot apuca mai multe obiecte din mediul înconjurător (scaunele, de exemplu, sunt pretutindeni, dar nu le poţi ridica nici cu slujbe), iar apoi să le folosesc pe spinările inamicilor, însă în Condemned 2 nu putem apuca orice. Totuşi, bine că se găsesc rângi, topoare sau scânduri cu cuie, numai bune să umplem de sânge bestiile care pândesc din întuneric. Oricât de sadic ar suna,





Pfiiii, ce frumos mi l-au desenat peste tot, muicăăă!



este o adevărată plăcere să loveşti un adversar cu bâta de baseball în cap după ce te-a speriat de moarte, iar apoi să-i dai în continuare până când la picioarele tale nu se mai află decât o masă de carne sângerie. În plus, scândura cu cuie poate fi aprinsă, sporind gravitatea loviturilor aplicate, iar la nevoie poţi folosi chiar şi capace de WC, cărămizi şi cârje.



Na, că te-am făcut de cacao!

Armele de foc sunt însă şi mai rare. Sunt ceva mai variate decât în jocul original, iar precizia loviturii creşte dacă Ethan, ca orice beţiv care se respectă, consumă băuturi alcoolice. Odată terminat, jocul poate fi apoi parcurs în FPS Mode, ce-i permite eroului să folosească o armă de foc şi muniţie infinită pe întreg parcursul jocului. Aşadar, dacă nu agreezi luptele melee, merită să termini campania în mod normal, numai pentru a juca apoi cele 11 misiuni în acest fel. Astfel, o parte dintre elementele viscerale specifice jocului dispar, acţiunea devenind, evident, mult mai explozivă.

Explorarea mediului înconjurător în profunzime, precum şi căutarea probelor, nu sunt lipsite de risc, dar nici de recompense, pentru că Ethan poate descoperi astfel emiţătoare sonice mortale, ce trebuie distruse pentru a obţine bonusuri, televizoare şi radiouri ale căror antene pot fi reglate pentru a recepţiona posturi locale de ştiri, ce-l ţin la curent cu evenimentele, dar şi mărturii misterioase care îl pot ajuta să-şi ducă misiunea la bun sfârşit. Colectarea probelor şi alegerile pe care le face în anumite situaţii contează şi ele. Dacă te descurci bine, eşti recompensat cu o medalie, iar cu cât aceasta este mai valoroasă, cu atât mai mari sunt şansele lui Ethan de a învăţa abilităţi speciale noi. De exemplu, obţinerea unei medalii de argint îl poate răsplăti cu un pistol „electrizant" şi câteva încărcătoare. Aurul, în schimb, îi pune la dispoziţie mai multe.



Welcome to Fight Club!

Pe lângă campania solo impresionantă, Monolith a inclus în Condemned 2 un mod Fight Club şi diverse distracţii online, multiplayer-ul constituind de această dată una dintre atracţiile principale ale jocului. Numai Fight Club, de unul singur, îi poate creşte substanţial rejucabilitatea, acesta fiind, după cum sugerează numele, un mod de joc în stil arenă, unde Ethan luptă pe viaţă şi pe moarte cu pumnii şi tot ceea ce are mai distructiv la îndemână, împotriva unor criminali înrăiţi. Cât despre multiplayer, este evident că jocul nu concurează cu greii scenei, cum ar fi Halo 3 sau Call of Duty 4, însă luptele online sunt dominate de aceeaşi atmosferă deranjantă la mansardă ca şi în single. Totuşi, alături de moduri de joc standard, precum Deathmatch şi Team Deathmatch, există alte două, deosebit de interesante: unul similar modului spioni vs. mercenari din Splinter Cell, dar cu boschetari şi agenţi SCU în rolurile principale, şi altul în care boschetarii trebuie să protejeze probele incriminatoare de mâinile jucăuşe ale agenţilor.



Ho, bre, că mi s-au dezlegat şireturile

În concluzie, Monolith s-a achitat cu brio de sarcina realizării unei continuări ce se ridică la înălţimea aşteptărilor. Condemned 2: Bloodshot este un joc de excepţie, lansat într-o perioadă în care genul FPS a început să prindă rugină în lipsa inovaţiilor. Bloodshot te lasă să ţipi din toţi rărunchii şi să explodezi capete, dar mai presus de toate îţi aruncă frica direct în faţă. Face it!

■ **KiMO**

alternativa



RESIDENT EVIL 4

Cu tot cu micile sale probleme, Resident Evil 4 (sau Biohazard 4, cum vreţi voi să-i spuneţi) este, de departe, cel mai bun joc din serie. Vorba lui cioLAN: „E epic, băi!". Portarea pe PC nu a fost, însă, tocmai o reuşită, din cauza lipsei opţiunii de a-l controla din mouse şi tastatură, însă în termeni de gameplay şi atmosferă, RE4 este net superior fraţilor săi mai bătrâni, iar versiunea pentru Game Cube îşi merită cu prisosinţă notele bune încasate peste tot.

**LEVEL MARTIE 2007*

BUNE:
- atmosferă terifiantă
- gameplay visceral
- modul Fight Club

RELE:
- câteva secţiuni prea întunecate, dificil de explorat
- lupta cu mai mulţi adversari în acelaşi timp este epuizantă
- câteva probleme de sunet

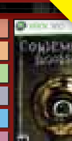
CONCLUZIE:



Jocul împinge violenţa către noi limite, şocând şi strecurând frica în inima jucătorului în moduri cât se poate de diverse, începând cu brutalitatea luptelor, deosebit de sângeroase, şi terminând cu zgomote lugubre care te fac să întorci capul la fiecare pas. Dacă vrei frică, pune mâna pe Condemned 2, stinge lumina, înşfacă controller-ul şi nu uita să te amăgeşti că este doar un joc. Este?

8,5

GRAFICĂ	08
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	08
IMPRESIE	08



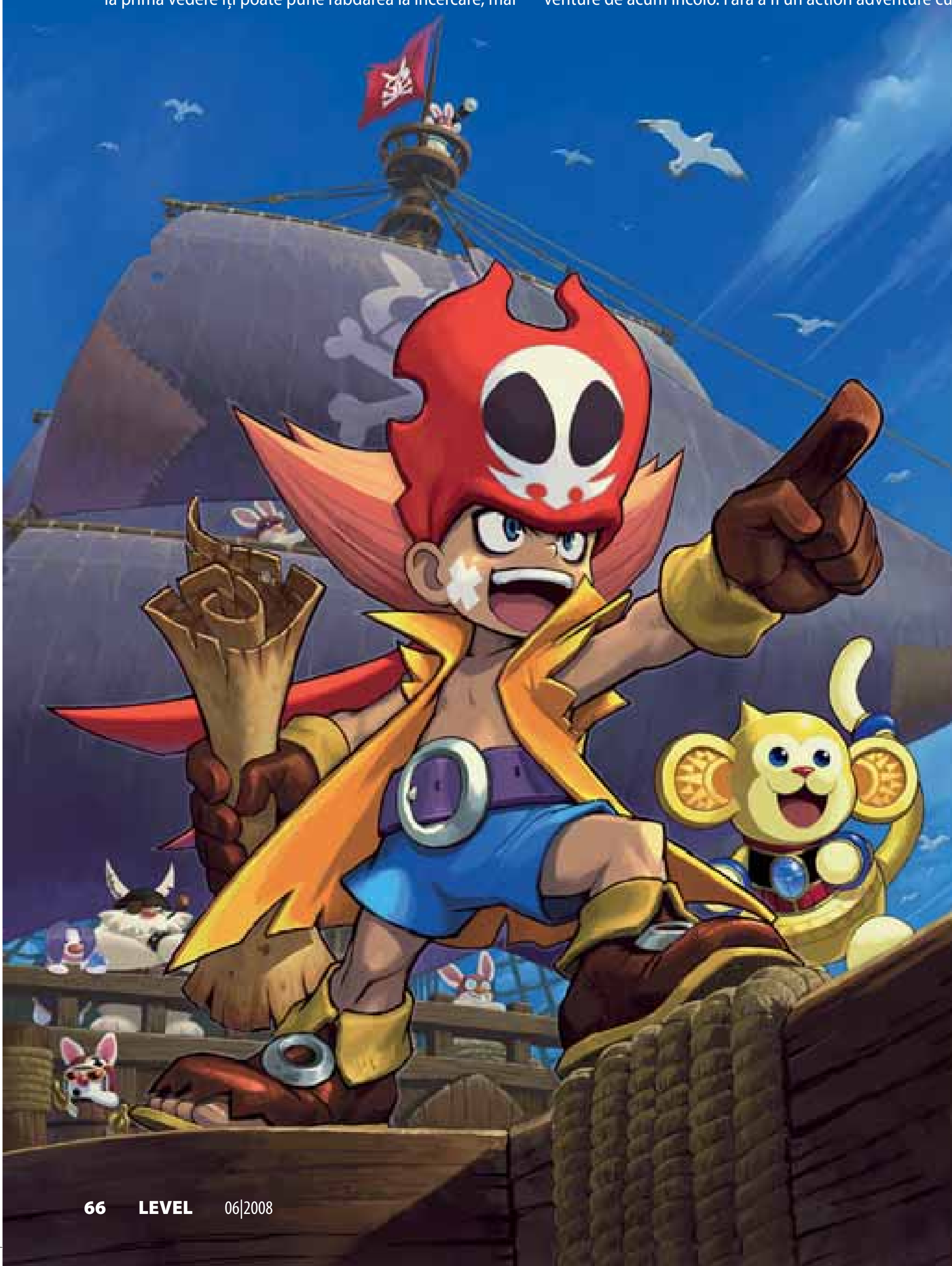
Gen FPS **Producător** Monolith **Distribuitor** SEGA **Ofertant** TNT Games, Telefon 021-345.55.05 **ONLINE** www.condemnedgame.com

Consola Xbox 360 oferită de Microsoft Romania



Cu pirații la plimbare

Jocul de față nu putea fi decât un mare eșec sau un mare succes. Modul în care a fost făcut nu îi permitea o cale de mijloc, nici un fel de cale de scăpare printr-un compromis de prost gust. Din fericire, este unul dintre cazurile rare în care producătorii au făcut ceea ce și-au propus, iar publicul a răspuns pozitiv. Deși la prima vedere îți poate pune răbdarea la încercare, mai ales prin modul în care personajele sunt introduse în scenă și prin vocile lor stridente, imediat ce ai intrat în pâine uiți de lumea din jur și te-ai blocat într-un puzzle continuu. Folosind un mod de control foarte îndrăzneț și care nu putea fi adaptat decât pentru Wii, Zack and Wiki schimbă complet modul în care trebuie privit genul adventure de acum încolo. Fără a fi un action adventure cu un ritm alert al acțiunii, în care viteza de reacție și îndemânarea pe butoanele controller-ului să fie decisive pentru finalizarea cu succes a problemelor, Z&W te ține tot timpul cu sufletul la gură prin complexitatea puzzle-urilor cărora trebuie să le găsești soluția.



Barbaros(a), sunt eu, Benegui!

Ca să nu o mai lungim mult, să spunem cine sunt Zack și Wiki. Zack este un băiețel prins în aventura vieții lui. Decis că viața sa trebuie să fie una a unui pirat adevărat, se alătură clanului de pirați Sea Rabbits. Ajutat de Wiki, o maimuță aurie ce își poate folosi coada ca un rotor și se poate transforma într-un clopoțel cu puteri magice de câte ori este nevoie, Zack este ferm convins că poate găsi o comoară ce îi va transforma în niște pirați adevărați. Jocul începe când cei doi sunt doborâți de pe cer de o bandă de pirați rivali, numită Rose Rock și condusă de frumoasa, dar nemiloasa Cpt. Rose. După ce au reușit să se salveze folosindu-se de o umbrelă rablagită, cei doi cruzi pirați descoperă un cufăr în care se află capul faimosului pirat Barbaros(a). Acesta a fost blestemat, iar întreg corpul său a fost făcut bucățele și împrăștiat pe toată insula. Contra îndeplinirii unei dorințe, Zack se

alternativa



SUPER PAPER MARIO

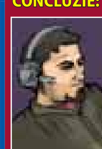
O alternativă excelentă pentru Zack & Wiki este Paper Mario, un alt joc pe Wii care se poate califica la statutul de adventure excelent. Deși este asezonat cu mult mai multe lupte și se apropie de un jump&run combinat cu elemente de adventure, celor care le-a plăcut piratul nostru nu pot refuza alternativa Super Paper Mario.

**LEVEL APRILIE 2008*

BUNE:
- original și spectaculos
- se folosește la maxim de senzorii de mișcare ai controller-ului
- haios și relaxant

RELE:
- poveste ca și inexistentă
- personaje lipsite de substanță
- voci stresante pe alocuri

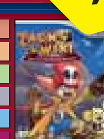
CONCLUZIE:



Unul dintre cele mai reușite jocuri pentru Nintendo Wii ale momentului, Zack & Wiki i-a cucerit pe cei cărora le place să își pună capul la contribuție. Este poate jocul cu cea mai frumoasă grafică pe care l-am văzut până acum pe Wii și cu un feeling de zile mari. Încă un punct extra este câștigat și prin faptul că poate fi rejucat, deoarece puzzle-urile de la final pot fi rezolvate în moduri multiple.

8,3

GRAFICĂ	09
SUNET	07
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	06
IMPRESIE	10



Gen Adventure **Producător** Capcom **Distribuitor** Capcom **Ofertant** TNT Games, **Telefon** 021-345.55.05 **Consola Nintendo Wii oferită de TNT Games**
ONLINE www.zackandwiki.com

angajează să găsească toate aceste părţi componente ale lui Barbaros şi să le pună cap la cap.

Deşi povestea sau personajele nu au un cuvânt greu de spus în derularea acţiunii, jocul este un succes prin metoda de abordare a problemelor propusă de Capcom. Jocul se rezumă la a descoperi o metodă de a ajunge la cufărul ce conţine o bucată de Barbaros, într-o serie de locaţii nu prea mari ca suprafaţă, dar din ce în ce mai greu de abordat.

Tot controlul personajului se face doar prin controller-ul motion sensitive şi deşi are mici probleme în anumite momente, funcţionează neaşteptat de bine în 99% din cazuri. Tot ce trebuie să faci este să îndrepţi





controller-ul spre ecran şi cu un simplu clic Zack se va mişca de colo-colo extraordinar de exact. Vei muta bolovani, trage de mânere, suci de manivele sau arunca bombe printr-un sistem intuitiv şi foarte uşor de folosit. Deşi personajul este foarte uşor de controlat, puzzle-urile sunt din ce în ce mai grele şi îţi vor solicita mintea din ce în ce mai mult. Unele dintre locaţii vor fi pline de inamici, dar am fost plăcut surprins când am băgat de seamă că nu trebuie scoşi din luptă prin manevre dubioase ce necesită o coordonare perfectă a mişcărilor, ci totul se rezumă la stratageme inteligente ce nu te vor pune niciodată faţă în faţă cu ei.

Bravo Capcom

Susţinut de o grafică foarte bine pusă la punct, cu un design de nivel şi o claritate a culorilor de zile mari şi un gameplay incitant şi original, Zack and Wiki este tras un pic în spate doar de sunetul ce devine pe alocuri chiar stresant. Replicile personajelor sunt toate în japo-





neză şi adaugă un vag iz de Manga, strident şi deranjant. Slavă Domnului că nu sunt traduse toate dialogurile, ci sunt doar două-trei cuvinte corespondente unei fraze lungi de trei rânduri.

Per total, jocul este foarte bun şi îl recomand din toată inima celor care au o consolă Wii şi care sunt doritori să îşi pună capul la contribuţie pentru a face un mic pirat fericit.

■ **Koniec**

NARUTO Ninja Destiny

Nu sunt un fan Naruto, al anime-ului cu același nume și nici măcar al jocurilor inspirate de cunoscuta serie de desene animate. De fapt, nu țin minte să fi văzut vreodată vreun episod sau să joc unul dintre jocurile inspirate de fenomenul Naruto. În schimb, sunt un fan al caftului pe console, ceea ce ar explica entuziasmul care m-a cuprins în clipa în care am pus mâna pe Naruto: Ninja Destiny, un joc foarte asemănător cu Tekken sau Virtua Fighter ca mod de desfășurare a ostilităților. Din nefericire, aflat la prima incursiune pe NintendoDS, Naruto o cam încasează. Este prea generic pentru jocul meu de picioare, mai puțin pentru fani, care-l vor lua bucuroși la plimbare.

Vezi că ai un pumn în gură...

Naruto: Ninja Destiny nu este un joc complet 3D, iar asta pentru că toate scenele sunt prezentate în două dimensiuni, eroii fiind singurele apariții tridimensionale din joc. Cu toții împart însă aceeași schemă de control și au stiluri asemănătoare de a lupta, ceea ce înseamnă că nu există un buton sau o anumită combinație de butoane pentru a executa lovituri spectaculoase, cu excepția unui atac executat dintr-un salt. De departe, cea mai interesantă schemă este Substitution Jutsu, o manevră care îți teleportează eroul în spatele adversarului, de unde îl poți surprinde cu o serie de pumni și picioare căraţi în spinare. Chestiunea e că adversarul poate executa destul de des manevre similare, luptele devenind astfel rapide și frenetice, dar în același timp extrem de confuze.

Jocul oferă trei moduri de joc: Story Mode, Battle Mode și Wireless Battle Mode. În Story Mode, o serie de cutscene-uri leagă luptele între ele, luptătorii întâlnindu-se astfel pentru un schimb de amenințări înaintea fiecărui duel. Din păcate, nu poți alege cu cine să te lupți și nici măcar să influențezi în vreun fel deznodământul poveștii, care este cât se poate de lineară, neatrăgătoare și lipsită de sens pentru un necunoscător. Și cum nu sunt un fan Naruto, m-am trezind apăsând în neștire butonul Start pentru a trece cât mai repede peste ele. În Battle Mode însă, ți se oferă șansa de a alege un personaj și de a lupta din perspectiva lui cu restul eroilor într-o succesiune de dueluri, iar Wireless Battle Mode îți dă șansa să lupți împotriva unui prieten. Singura problemă este că jocul a fost gândit în asemenea manieră încât te încurajează să ataci în mod repetat. De aceea, odată ce un adversar (uman) te-a surprins cu o serie de combo-uri, e greu să-i mai scapi din pumni și să ripostezi.

Încasat tibie. Recomand pastile

Din cauza numărului mic de lovituri disponibile, personajele, implicit luptele, sunt ușor de abordat, lipsa diversității îndemnându-te să nu-l joci prea mult timp, mai ales în condițiile în care AI-ul dă constant dovadă de idioțenie. Odată ce ai descoperit punctul slab al adversarilor, îl poți exploata apoi pentru a-i învinge la nesfârșit. AI-ul nu se adaptează aproape niciodată stilului tău de joc, singura provocare notabilă reprezentând-o adversarii umani, dar pe care nu îi putem întâlni online pentru simplul motiv că această opțiune nu există. Inițial, mișcările și combo-urile arată bine, dar după ce ai văzut lovitura specială a fiecărui personaj în parte de câteva ori la rând, te cam saturi să-i tot dai jocului târcoale.

Fanii anime-ului Naruto Shippuden vor îndrăgi pe loc acest joc, însă pentru fanii jocurilor cu bătăi ca la carte, care își doresc o experiență de durată, există o mulțime de alte titluri mai bune.

■ KiMO





Pumnii și picioarele de pe NintendoDS

alternativa



DEAD OR ALIVE 4

Din nou, Dead or Alive 4 reprezintă o alternativă excelentă, dar numai pentru cei care au un Xbox 360 în casă. Pentru fanii genului, DOA4 le are pe toate - animații fluide, lupte electrizante, grafică superbă și rejucabilitate, toate adunate în cel mai bun joc cu bătăi disponibil pentru Xbox 360. Pe scurt, DOA 4 este cel mai arătos și mai fulgerător „caftangiu” de pe piața next-gen.

**LEVEL FEBRUARIE 2007*

BUNE:
- își mulțumește fanii
- câteva combo-uri spectaculoase
- multiplayer în doi

RELE:
- poveste ca și inexistentă
- AI patetic
- gameplay repetitiv

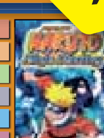
CONCLUZIE:



Nu este un joc oribil, dar are extrem de multe lipsuri. Există elemente care, exploatate cum trebuie, l-ar fi transformat într-o experiență de neuitat. Echilibrul dintre luptători nu există, iar schema Substitution Jutsu, ce poate fi utilizată prea des, îl poate transforma pe cel care o folosește într-un învingător sigur. Totuși, de dragul francizei, fanii îi vor trece cu vederea neajunsurile.

6,3

GRAFICĂ	07
SUNET	06
GAMEPLAY	06
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	06
IMPRESIE	06



Gen Fighting **Producător** TOMY **Distribuitor** D3Publisher **Ofertant** TNT Games Telefon 021-345.55.05 **ONLINE** www.narutonintendogames.com

CONSOLĂ NINTENDODS OFERITĂ DE TNT GAMES


CEA MAI RAPIDĂ
REVISTĂ DE MAȘINI.
www.autoshow.ro
autoshow
Cea mai rapidă revistă de mașini din România
1,99 LEI
SUPER TEST ANIVERSAR
CLUB 200 CP
AUDI TT » BMW SERIA 5 » RENAULT CLIO RS » JAGUAR XF » HONDA CIVIC TYPE-R
MOTORUL ANULUI 2008
TEHNOLOGIA GERMANĂ SE IMPUNE DIN NOU!
FERRARI
CALIFORNIA
CONCURS AUTOSHOW
BOGDAN MĂRIȘCA ÎȘI CAUTĂ COPILOT
NOUA ARMĂ A OVALULUI ALBASTRU: FORD KUGA
SCHIMBARE LA NIVEL ÎNALT: SKODA SUPERB
ACȚIUNEA ECOLOGICĂ AUTOSHOW
TRECI PE VERDE!
200
CU OCAZIA APARIȚIEI NUMĂRULUI 200, AUTOSHOW DEMAREAZĂ ACȚIUNEA "TRECI PE VERDE!"



A Puzzle Quest Story

(Sau un altfel de review)

Iată că a trecut un secol de la ultima bătălie mare, atunci când cavalerii Agariei au reuşit să respingă hoardele Lordului Blestemat. Sub semnul păcii, regatul şi-a spălat încet, încet, rănile războiului şi a înflorit. Doar câţiva dintre cei mai bătrâni au mai rămas în alertă după atâta timp şi anunţă la curte orice mişcare mai mult sau mai puţin suspectă.

Majoritatea acestor întâmplări s-au dovedit a fi doar mici evenimente care nu pot fi explicate încă sau accidente fără sens şi abia recent câteva dintre ele au devenit cu adevărat tulburătoare, ţinând parcă să confirme ciclicitatea istoriei prin vestirea unui nou război.

„Chiar te-ai luptat cu scheleţi?" întrebă copilul, cu ochii înflăcăraţi, în timp ce tatăl încerca să adopte o postură nu prea mândră în faţa lui.

„Da, fiule", răspunse monoton.

„Cum e lupta, cum i-ai omorât?", continuă copilul, în timp ce în mintea iscoadei se zbăteau gânduri contradictorii şi furtunoase.

„Lupta nu este o joacă, fiule, nu este ceva frumos, nu trebuie să fii atras de ea aşa cum eşti acum".

Flăcăul făcu o pauză, cântărind vorbele tatălui şi continuă nesigur:

„Da, dar lumea spune că o nouă năpastă se apropie şi că vom fi nevoiţi să luptăm cu toţii."

În mintea tatălui, vâltoarea gândurilor era de nestăvilit. Observă mica urmă de viclenie din gândurile copilului, dar se bucură de isteţimea de care dădea dovadă. Ştia că vorbele lui grăiesc adevărul, dar, ca toţi părinţii, încerca să-şi ţină odrasla cât mai departe de această molimă numită Război.

„Bine, stai jos şi fii atent!"

Se uită către intrarea în camera tronului măsurându-şi timpul, apoi continuă grăbit şi apăsat. „Ai observat vreodată cum elementele naturii formează în mintea ta simboluri în formă de rune? Aerul formează rune galbene, apa albastre şi aşa mai departe. Cu timpul, căpătând experienţă, poţi să ajungi să vezi legăturile dintre ele. Am auzit că marii maeştri chiar reuşesc să le proiecteze pe cele din câmpul lor vizual, formând astfel o tablă care le permite să gestioneze runele mult mai logic şi mai rapid.

Dacă reuşeşti să influenţezi aceste forţe şi să le ordonezi după tip, ele îţi vor da un pic din puterea lor, putere pe care o poţi folosi pentru a proiecta vrăji de toate felurile."

Frenezia gândurilor zbură în mintea copilului, care acum umplea cu repeziciune golurile neînţelese şi se minuna de cât de simple erau de fapt lucrurile.

„Pe lângă aceste rune, dacă eşti atent, mai poţi observa şi câteva cranii, care odată aliniate lovesc adversarii direct fără a fi necesară vreo vrajă. Diseară o să te învăţ vraja de regen…"

„Să intre iscoada", tună străjerul, făcând pe toată lumea să tresară.

„Aşteaptă-mă aici fiule", continuă tatăl şi se ridică.

„Spune-mi cercetaşule, ce ai învăţat, ce veşti ne aduci?"

„Din păcate, zvonurile s-au dovedit adevărate, Măria Voastră, din ce în ce mai mulţi oameni au început să dispară, de obicei în preajma minelor de minereu de fier."

„Cine crezi că e în spatele acestor lucruri?"

„… nu ştiu Domniţă, nu am găsit nici un fel de urme în zonele cercetate, presupun că sunt folosiţi ca sclavi, cei vinovaţi dorind probabil să construiască vreun mecanism metalic pentru că împreună cu oamenii au dispărut şi importante cantităţi de minereu."

Regina făcu o pauză pentru a se ridica de la masa ei, unde scria mereu într-un caieţel de notiţe şi se îndreptă către bărbatul neras care aştepta în dreptul uşii. Îi căută privirea, mustrându-l în acelaşi timp cu un mic gest.

„Ce propui să facem?", întrebă scurt.

Bărbatul îşi măsură cuvintele îndelung, mişcându-şi capul dintr-o parte în alta în căutarea răspunsului corect.

„Nu sunt în măsură să răspund Măria Voastră, sunt doar o simplă iscoadă"

„Nu gradul te face ceea ce eşti, am copilărit şi am crescut împreună, iar tatăl tău, deşi considerat un trădător, a fost unul dintre cei mai puternici cavaleri ai Casei Sirian, ştiu foarte bine că eşti mult mai mult decât vrei să pari. Spune-mi ce crezi că ar trebui să facem!"

Cercetaşul îşi privi regina cu regret şi continuă pe nerăsuflate, încercând să evite capcana melancoliei.

„Ar trebui trimisă o trupă de cavaleri de elită în întâmpinarea acestui rău care momentan e invizibil. Trebuie să atragă tuturor atenţia asupra ameninţării şi să raporteze imediat ce află cine e vinovatul. Împreună cu ei ar trebui să plece şi câţiva meşteri. În căutările mele am dat peste câteva pietre cu proprietăţi magice care, dacă ar fi combinate de un făurar, ar putea produce obiecte magice cu diferite puteri benefice. Numai cei ce pot vedea şi alinia simbolurile produse de acestea le pot struni puterile. Am întâlnit şi câţiva zombi, lucru care mă înfioară, ţinând cont că a trecut foarte mult timp de când nimeni nu a mai întâlnit astfel de creaturi. Nu m-am priceput în a-i captura, dar cineva răbdător şi iscusit ar putea construi capcane distrugând toate runele din jurul lor şi astfel, odată prinşi, am putea învăţa cine îi conduce sau, măcar, folosind un telepat am putea învăţa vrăjile lor, care de multe ori m-au prins cu garda jos: sunt deosebite şi puternice…"

Cuvântarea îi fu întreruptă de regină, care ajunsese chiar lângă el, prea aproape de el. Diferenţa de înălţime

făcând ca privirea lui să cadă asupra ei și nu pe podea.

„Du-te acasă și pregătește-te, mâine vei fi comandantul celor mai puternici cavaleri ai celor 4 case ale Bartoniei și împreună cu cei mai iscusiți meșteri și gânditori ai castelului vreau să plecați în această misiune, întru faima Agariei și pentru aflarea acestui rău."

Iscoada înghiți în sec și își ținu respirația, mireasma binecunoscută a reginei întotdeauna îi vrăjea simțurile.

„Nu mă poți… nu mă puteți trimite pe mine drept căpetenie a cavalerilor, tatăl meu a fost un trădător! Dacă dau greș, o să aveți probleme…"

„Lasă-mă pe mine să-mi fac griji din punctul ăsta de vedere! Vreau să plecați cât mai curând și să speli rușinea familiei tale prin acțiunile voastre."

„Nimic nu poate șterge ce s-a întâmplat."

„Atunci fă-o pentru mine, pentru Regina ta!"

Pentru prima oară, cercetașul ridică cu adevărat privirea căutând ochii reginei și simți cum vocea îi tremura chiar fără să spună nimic. Își înclină capul în semn de respect și acceptare și se întoarse spre ușă adăugând:

„Pregătește oamenii Gwendholyn, mâine în zori plecăm pe urmele acestor monștri."

Gwendholyn îl prinse de braț, parcă pentru a nu-l lăsa să fugă:

„Vreau să-mi scrii despre tot ce întâlnești ori de câte ori se va ivi prilejul.

Și, mai ales, vreau să te întorci întreg. Imediat ce descoperi cine e vinovat, anunță-mă și lasă oastea Agariei să se ocupe de ei."

Anul 3905, ziua 3 a Astrului-Patimă

După toate probabilitățile, Domniță, oamenii dispăruți au fost răpiți și forțați să care minereul prin tărâmul orcilor, probabil încercând să ocolească lanțul muntos ce înconjoară partea de nord a regatului. Deși orcii sunt foarte puternici, nu văd cum ar putea pune la cale un plan atât de complex și nu cred că au cunoștințele necesare pentru a-și ascunde urmele atât de bine. Mă pregătesc să intru pe pământurile lor, răvășite de luptele pentru putere dintre triburi. Am căpătat ceva experiență, iar rândurile însoțitorilor au crescut constant cu fiecare trecere prin citadele, orașe sau fortărețe. Soldați, oameni de rând, chiar și femei ni s-au alăturat pentru a ne ajuta în această misiune. Sper doar să-i găsim în viață pe cei dispăruți.

Anul 3906, ziua 28 a Astrului-Mijlociu

Propun anexarea teritoriilor orcești la regatul Agariei, haosul provocat de luptele dintre căpeteniile lor și acoliții acestora pun în pericol stabilitatea întregii regiuni, iar prăpădul lăsat în urma lor te face să te întrebi dacă gândesc cu adevărat sau sunt doar niște creaturi vorbitoare. Am învățat că fiecare căpetenie poate fi chemată la luptă dreaptă și, în cazul în care este înfrântă, toți supușii lui se alătură noului campion. Pe lângă beneficiile evidente aduse de liniștea care se va instaura odată cu înfrângerea celor mai puternice dintre aceste căpetenii, această parte de pământ ne-ar putea fi de folos și ca zonă tampon între regatul nostru și un presupus atac al unei forțe cu intenții de expansiune. Mai mult decât atât, orașele nou anexate vor aduce lunar aur în vistieriile castelului, aur cu care vom putea întreține armatele.

Cu cât ne îndepărtăm mai mult de casă, cu atât armurile, armele și obiectele magice pe care le întâlnim devin mai deosebite. Mi-am făcut un obicei din a verifica fiecare armurărie, iarmaroc și anticar, în anumite situații unele dintre aceste obiecte dovedindu-se foarte utile. De exemplu, am descoperit din întâmplare un inel cu puteri tămăduitoare care, când îl porți, îți ia de pe umeri grija de a mai arunca vrăji regeneratoare în miezul luptei.

Anul 3909, ziua 3 a Secerișului

Ne pregătim să trecem munții în teritoriile dwarfilor, urmele celor dispăruți continuă prin trecătorile mai ușor de parcurs. Facem eforturi pentru a ajunge la fortărețele lor înainte de venirea iernii.

Am pierdut orice speranță de a-i mai găsi în viață, iar confruntările cu scheleți, zombie și, în general, corpuri animate au devenit îngrijorător de frecvente.

Campania Orcească a fost un succes răsunător și mă bucur că a mai închis câteva guri la curte.

Spre surprinderea mea, mulți dintre orci au decis să mă urmeze, mărind considerabil puterea de atac a deja micii noastre armate. Unul dintre ei, care este poate cel mai mare orc pe care mi-a fost dat să-l vad, a ajuns să-mi fie chiar simpatic. Are o înclinație foarte puțin sănătoasă, dar care s-a dovedit a fi un foarte bun avantaj: mănâncă orice și când spun orice, Domniță, nu glumesc, de la enormi viermi marini până la roci vulcanice. Găsesc nemaipomenit de haios că i se pare că toate au gust de pui. Prostia lui pare fără limite, dar amestecată cu inocența unui copil îl fac, într-un fel, prietenos. Mai alaltăieri, parcă, încercând să-mi mulțumească pentru că i-am făcut hatârul și l-am lăsat să mănânce un schelet, mi-a dat batista lui, care s-a dovedit a fi o pelerină cu puteri magice deosebit de puternice. În schimb, datorită mirosului lui supradezvoltat, avem mai mereu avantajul primei lovituri într-o luptă cu un animal.



Anul 3909, ziua 13 a Astrului-Gheață

Am ajuns la avanpostul Dhun-Kor mai repede decât am crezut că era posibil și asta mulțumită goblinilor care, după ce ne-au cam păcălit în trocurile făcute cu ei, ne-au învățat că animalele odată capturate pot fi îmblânzite și încălecate. La început am fost destul de sceptic crezând că e imposibil să determini anumite bestii să îți asculte comenzile, dar ei au ținut să-mi arate că mă înșel.

Acum avem cu noi mereu animale de povară și pentru călărit. S-au dovedit foarte eficiente, mai ales cele care pot să zboare, în momentele în care doream să ocolim monștri sau tâlhari.

În luptă, după puțin dresaj, pot proiecta chiar și vrăji și avem o tarantulă gigantică, foarte eficientă în aceste situații, cu puterea de a paraliza atacatorii.

Dwarfii ne-au primit cu brațele deschise, dorind să întărească pactul dintre națiunile noastre ce durează de generații. Ba mai mult decât atât, fiind experți în arta pământului, ne-au învățat cum să folosim mai eficient runele verzi.

Din păcate, nici ei nu știu ce s-a întâmplat cu oamenii dispăruți dar ne-au îndrumat pașii către valea dragonilor, spunând că activitatea în acea zonă a crescut în ultima perioadă.

Anul 3911, ziua 2 a Astrului-Cenușă

Am părăsit repede tărâmul dragonilor și asta pentru că întreaga zonă este abandonată. Am găsit doar un pui de dragon, care a vrut să ne urmeze.

Chiar dacă este încă mic, ne ajută să înțelegem mișcarea aerului și a runelor galbene, cerându-ne în schimb doar să-l lăsăm să-și caute părinții prin zonele prin care trecem. Puterea noastră s-a înzecit, vrăjile și armurile sunt din ce în ce mai bune și mai variate și reușim să ne adaptăm fiecărei lupte în parte.

Intrăm acum în teritoriul mândrilor și puternicilor centauri cu speranța de a descoperi cine e în spatele acestor dispariții misterioase.

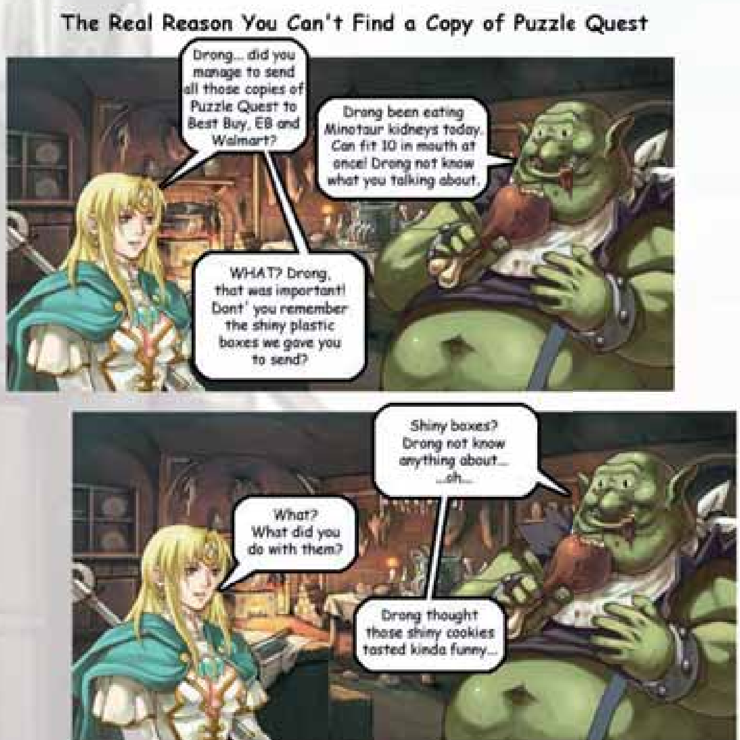
Anul 3917, ziua 12 a Astrului-Roșu

Au trecut atâția ani de când luptăm încât de multe ori nici nu ne mai amintim de unde am pornit. Nu-mi vine să cred că au trecut cinci ani până am reușit să-i fac pe centurioni să aibă încredere în mine și să mă accepte în rândurile lor. Am devenit un expert în folosi-

rea focului şi a runelor roşii.

Atacurile corpurilor animate au devenit mult mai frecvente, dar fără sens pentru că nu au nicio şansă împotriva Centaurilor sau a armatei noastre.

Veştile dezvăluite de Limbă de Foc, patronul centaurilor, sunt groaznice, în spatele acestor dispariţii se afla Lordul Blestemat care s-a trezit după o sută de ani de când a fost înfrânt şi, credeam noi, omorât. Acesta ridică o armată de corpuri animate cu care încearcă să ne înrobească pe toţi. Nu mai e timp de stat, Domniţă, îmi strunesc armatele şi pornim pe urmele lui, această bestie trebuie oprită.



Anul 3920, ziua 30 a Verii Mijlocii

Domniţă, ştiu că am promis să ne întoarcem imediat ce aflăm acest rău şi mă doare că vă nesocotesc ordinele, dar acum este momentul nostru, am împins hoardele lordului prin Trecătorile Gheţii şi ale Sufletului cu ajutorul Elfilor Zăpezilor conduşi de Regina Ehlama.

Aceşti elfi cu oraşele lor minunate ne-au învăţat cum să folosim runele albastre ale apei şi mulţi dintre noi am devenit maeştri ai tuturor elementelor. Aici am realizat că încă nu suntem invincibili, unul dintre oraşele căzute în mâinile cotropitorilor avea un sistem de apărare foarte ingenios şi a trebuit să ne schimbăm modul de luptă pentru a-l putea cuceri. Toate vrăjile aruncate de noi îl făceau mai puternic. A trebuit să luptăm şi să ne perfecţionăm în arta loviturilor directe a capetelor de schelete şi pentru prima oară orcii ne-au învăţat ceva.

Moralul trupelor e ridicat, iar îndemânarea noastră a devenit atât de mare încât în mai toate luptele avem avantajul primei mutări. Mai mult decât atât, panoplia de vrăji ce o cunoaştem este impresionantă, iar de multe ori acestea sunt atât de puternice încât atacatorii nici nu apucă să ne mai lovească.

Suntem puternici şi pregătiţi, iar ei sunt pe fugă, nu e timp de întors şi de pregătiri, avem alături de noi şi câţiva elfi şi, imediat ce ninsoarea se va opri, vom pleca către Tărâmul Morţii.

A fost ultima scrisoare primită de Regina Gwendholyn din partea eroului, deşi îi ceruse să promită că se va întoarce.

Nu se ştie sigur ce s-a întâmplat acolo în inima munţilor, însă un lucru este clar: Lordul Bane a fost oprit, iar hoardele lui nu şi-au mai arătat faţa de atunci.

■ **Nicolae Marin, Bucureşti**



Midian

Part 1



Thorm se strecura aproape nevăzut prin valurile de refugiați de la marginea Euraeei. Clădirile fumegând în urma bombardamentului din urmă cu câteva ore, sutele de civili înnebuniți de frică și ploaia rece îi asigurau în același timp anonimat și protecție.

Până nu demult, Thorm fusese un cetățean oarecare, un comis voiajor în regiunile mărginașe ale Midianului. Asta până află că nu e singur. Rezistența deveni noua lui existență.

În lumea pe care el o știa din momentul în care se născuse, totul era dominat de economie. Totul avea valoare în bani și nimic nu trebuia să împiedice acumularea acestora, indiferent dacă era vorba de o organizație sau de o persoană. Societatea exila sau distrugea, după caz, orice element care dăuna acumulării de venituri. În acest fel, apărură coloniile pentru elementele perturbatoare: handicapați, dizidenți sau pur și simplu incompetenți.

Mișcarea de rezistență îl găsi pe Thorm cu toate că



Thorm o căutase aproape inconștient toată viața. Nu știa cum de puteau avea încredere în el, având în vedere că pedeapsa pentru opoziția față de Societate și Conducere era o execuție ce urma fără excepție unui proces extrem de sumar, însă nu îi păsa. Îi era suficient să știe că se putea și altfel, iar ceea ce făcea el ajuta schimbării.

Aceasta era prima lui misiune. Se folosise chiar de slujba lui, ce îi permitea mișcarea liberă pe distanțe mari care ar fi fost imposibil de parcurs pentru un cetățean obișnuit. Reușise să ajungă fără mari dificultăți în Euraea, aflată sub asediu de peste o lună, la volanul camionului ticsit de muniție, însă asta fusese partea ușoară. Era ușor să nu atragă atenția într-un convoi ce avea aceeași încărcătură ca și el, însă pe străzile orașului asediat risca oricând un control al ofițerilor de contraspionaj.

Tremura de emoție sub îmbrăcămintea groasă în timp ce se strecura printre ruinele clădirilor dărâmate. Avea acte în regulă și un mic pistol pentru cazul în care acestea nu ar fi fost suficient de convingătoare. Se îndoia însă de eficiența lui în cazul întâlnirii cu o patrulă zeloasă, pusă pe fapte mari. Cu toate acestea, își asumase riscul, având în vedere importanța încărcăturii pe care o ducea în rucsac ascunsă sub pachetele de hrană concentrată, medicamente și muniție.

Conducerea Corporației Midian permitea comis-voiajorilor să distribuie, pentru un profit individual mai mare, armament și materiale „en detail", soldaților, chiar și în prima linie așa că de un control sumar ar fi trecut fără probleme. Dacă însă nimicurile de deasupra ar fi fost îndepărtate ...

Încercă să nu se mai gândească la asta în timp ce trecea pe sub ochii servanților unei baterii anti-aeriene. Auzii în urmă comentariile nu foarte măgulitoare și parcă simți în ceafă rânjetele idioților, însă se mulțumi că scăpase cu atât. Mereu urâse soldații, mercenari adunați dintre cei mai violenți locuitori ai coloniilor.

Fără să își dea seama, o nouă explozie la câteva străzi depărtare îl făcu să o ia la fugă. Comportamentul păru dubios unui ofițer, obișnuit poate cu exploziile în ultimele săptămâni, așa că fluierul se auzi imediat în urma sa. Decise să nu se oprească și să riște un control așa că își continuă goana spre clădirea unde trebuia să depună pachetul.

Proiectilele începuseră deja să șuiere pe lângă el. Mulțumi în gând că nu auzea bâzâitul unui fascicol energetic și aproape că nu simți când un glonte îi zdrobi umărul. Adrenalina îi făcea tâmplele să zvâcnească, însă își continuă goana nebună spre complexul de locuințe pe jumătate dărâmat ce începuse să se vadă în față. O sută de metri. Cincizeci. Zece.

Șocul îl făcu să se clatine pe picioare și să se împiedice. Căzu pe spate și simți cum gura i se umple de sânge. Mai avu putere doar să bage mâna în buzunar și să scoată actele. Lumea lui încetă să mai existe.

Era deja mort când patrula ajunse lângă el. Ofițerul se aplecă și ridică actele. Pe un ton ce nu trăda nicio urmă de regret, spuse:

- Dacă se oprea la avertisment, scăpa numai cu o bătaie bună. Să mergem, comisu' a mierlit! Apoi adăugă doar pentru el:

- N-am chef să completez hârtii.

Se întoarseră pe călcâie și plecară înapoi spre postul de observație. Ultimul dintre soldați aruncă scârbit un muc de țigară, scuipă și plecă grăbit să ajungă din urmă restul patrulei.

Dintre ruinele clădirii apăru o umbră. Se îndreptă spre corpul neînsuflețit, luă rucsacul apoi vărsă conținutul pe jos. Din mulțimea de pachete viu colorate, pe a căror etichetă se vedea „M"-ul Companiei, alese o eprubetă pentru componente genetice. Privi prin sticla transparentă uimit de fragilitatea embrionului dinăuntru.

■ **Tucan Teodor Stefan**

Samorost 1&2

Nişte chestii mici şi cool!

Plictisit până la depresie de gloanţe-n scăfârlie şi de ploaia de grenade care se petrece pe orice server de Call of Duty 4, micul meu viciu din ultimul timp, am fugit cât m-au ţinut mouse-ul şi tastatura în căutarea unui joculeţ cât mai simplu şi mai relaxant. Aşa cum păţesc des în periplele pe internet, mi-am adus aminte că ştiam dinainte ce căutam. Fără să mai procesez, am deschis Google şi am scris: Samorost.

O altfel de experienţă

Acum câteva luni, colegul meu de apartament, pătruns până la măduvă de rock-ul progresiv şi de responsabilităţile ecologice, butona o prostie de joculeţ Flash. După ce i-am făcut galerie vreo jumătate de oră, fiind atras de conceptul grafic reuşit, m-am dus în treaba mea. Până de curând, uitasem complet de Samorost. Între multe erpegeuri solide, un shooter care provoacă dependenţă, simulatoare spaţiale şi câteva adventure-uri numai bune de pus pe rană, mi-a fost imposibil să mă gândesc şi la piticul interesant pe care l-am admirat preţ de câteva minute într-o după-amiază. Creaţia lui Jakub Dvorsky mi-a revenit în minte, aşadar m-am trezit aterizat la adresa http://amanita-design.net/samorost-1, jucându-mă de zor. De fapt, e mult spus „jucându-mă". Samorost îmbracă mai degrabă haina unei poveşti interactive, cu o grafică simplă, de bun gust, soră cu suprarealismul, dublată de o coloană sonoră excelentă pentru ce vrea mica aplicaţie Flash să creeze. Ca urmare a succesului de care s-a bucurat prima parte, Amanita Design a produs şi Samorost 2, mai lung, mai frumos şi (de la un punct încolo) mai pe bani, dar nu prea mulţi.

În mare, este vorba despre un mic gnom spaţial şi păţaniile dumnealui. În prima parte, mogâldeaţa se uită printr-un

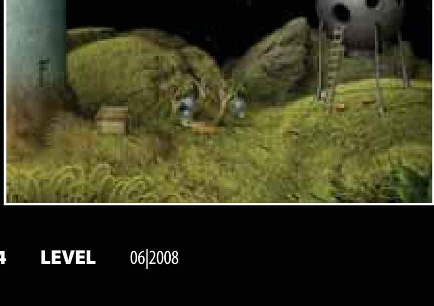


telescop, constatând cu groază că planeta sa este ameninţată de o navă spaţială enormă care se îndreaptă direct către el. Impactul părea inevitabil, dar micul gnom era dator să caute o scăpare. Hotărât, gnomul decolează cu racheta personală (foarte simpatică, aminteşte de o conservă modelată) pentru a încerca să devieze nava intrusă din cursul ei fatal. Drumul către victorie a fost presărat cu peisaje care mai de care mai ciudate, făcute dintr-un amestec de materie organică şi tehnologie. În fiecare scenă, simpaticul protagonist va trebui să rezolve mici puzzle-uri pentru a-şi putea continua călătoria. Situaţiile sunt din cele mai diverse, însă dificultatea nu este prea mare, tot secretul fiind când şi pe ce să dai… clic.

Din clic în clic

Pe măsură ce am avansat în poveste, jocul m-a fascinat şi m-a încântat din ce în ce mai mult. Se vede că Dvorsky nu a pierdut timpul studiind la Academia de Artă, Arhitectură şi Design din Praga. Cu tot ineditul unor elemente grafice (un fumător de narghilea pe un asteroid oarecare, în pântecul Cosmosului) sau simplitatea părţii sonore şi a personajului principal (care poartă o pijama albă de lemming majoritatea jocului), Samorost are unitate, chiar dacă surprinde în nenumărate rânduri prin modul de rezolvare al puzzle-urilor (trebuie să alimentezi un frigider de la o priză, drept pentru care transformi un biet şoricel în triplu ştecăr). În călătoria către salvarea planetei, totul pare cât se poate de firesc. Originalitatea este la ea acasă, fiecare peisaj fiind infuzat cu sensibilitate, umor, ironie şi totodată o doză de morbiditate, care însumate oferă un sentiment cu totul şi cu totul deosebit. Din punctul meu de vedere, Samorost 1 şi 2 alcătuiesc un manifest al artei digitale. Dacă nu v-aţi împăcat prea bine cu acest concept până acum, vă sfătuiesc să încercaţi experienţa Samorost. Vedem abia apoi ce părere veţi avea. Pe mine unul a reuşit să mă mişte în moduri în care n-am putut fi sensibilizat de arta „convenţională", chiar dacă m-a şi enervat uneori, pentru simplul fapt că nu-mi dădeam seama unde ar fi trebuit să dau clic. Prima parte este complet gratuită, în timp ce Samorost 2 (în care va trebui să vă salvaţi potăiţa din ghearele unor marţieni recalcitranţi care au răpit-o) poate fi jucat gratuit, însă terminarea aventurii se face contra cost – cam patru euroi jumate prin Paypal vă scapă de grija asta. Accesaţi http://amanita-design.net şi vă veţi descurca singuri de acolo. În caz că-l veţi termina şi veţi dori mai mult, bucuraţi-vă căci Amanita Design are în lucru un nou titlu, de această dată de o lungime respectabilă, pe numele său Machinarium. Uitându-mă pe internet la capturile de ecran, abia aştept să-l încerc, ceea ce vă doresc şi vouă!

■ **Caleb**







Little Soldiers

Lemming Dash!

Cred că a trecut ceva timp de când am pus ultima dată mâna pe un Lemming să-l conduc pe calea cea bună (sau nu) şi cu atât mai mult de când am tras un Boulder Dash pe cinste. Întâmplarea făcu să dau peste un jocuşor năstruşnic de logică, asemănător şi totuşi diferit de titlurile clasice menţionate mai sus. Pe scurt, vorbim despre conducerea unui grupuşor de soldaţi către ieşirea din nivel (Lemmings style), cu diferenţa majoră că aceştia nu se mişcă singuri, ci trebuie „stimulaţi" manual să întreprindă orice acţiune. Păi bine măi nene, dar atunci care-i distracţia? Simplu, numărul de „utilitare" şi opţiuni care conduc către succes au o limită foarte strictă, de cele mai multe ori ajunând un pas greşit ca să pierdeţi orice şansă de a termina un nivel. Că tot am zis de utilitare, acestea sunt surprinzător de puţine la număr: patru. Puteţi să împuşcaţi diverse chestii, puteţi da cu târnăcopul, arunca treburi aruncabile în aer cu rachete sau chiar construi. În rest, mişcările sunt relative la poziţia soldatului şi includ mersul, căţărarea şi săritura laterală. Bineînţeles că soldăţeii se pot căţăra preţ de un pătrăţel – sau un soldăţel, fiindcă se pot căţăra unii pe ceilalţi - în timp ce în săritură (doar pe orizontală) vor putea trece peste o căsuţă, deplasându-se deci două spaţii dintr-o mişcare. Combinaţiile nu sunt extrem de multe, însă vor asigura destule variante de... eşec, mwahahahaha! Da, nenorocirea asta de joculeţ este destul de greu pe alocuri, soluţia optimă fiind departe de a fi evidentă. Nu vă speriaţi prea tare, la început veţi avea parte de un tutorial succint (precum în Call of Duty), după care veţi fi aruncaţi nemilos în tranşeele gândirii. Grafic vorbind, nu sunt prea multe lucruri de spus. Putea să arate şi mai bine, dar se poate zice că e micuţ şi dlăguţ, aşa cum trebuie să fie orice joculoi mai puţin serios. Sunetul este şi el „de buget", dar un puzzle-er (how 'bout that?) adevărat va simţi chemarea sinapselor mucificate de treizeci de eşecuri succesive. Singura obiecţie pe care o am este că varianta full nu e gratis şi că fac reclamă pe faţă armatei, într-un mod atât de... ahem, nevinovat.

■ **Caleb**







Water Bugs

20.000 de leghe de… ordine şi disciplină, păduchi-amfibieni!

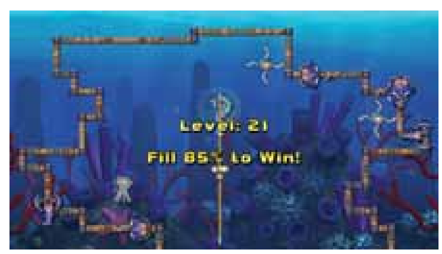
Dacă vă plac jocuri gen Batty aka DX-Ball aka vreun milion de clone în care trebuie să păleşti mingi în blocurile de piatră, metal şi hârtie cu scopul de a le distruge, folosind un fel de platformă glisantă, vă va plăcea şi joculeţul de faţă.

Problemele au apărut când o hoardă de lighioane subacvatice au început să se înmulţească în frumoasele ape ale mării… din joc şi statul a trebuit să ia măsuri drastice, cum ar fi trimiterea unui mic cyborg în adâncuri pentru a stârpi definitiv ameninţarea acvatică.

Vasăzică, avem nenumărate ecrane de joc în care există un spaţiu încadrat, pe care trebuie să-l închidem, ucigând totodată fauna şi flora aferentă. Fiind un masacru cât se poate de bidimensional, tot ce trebuie să facem este să unim pe rând laturile teritoriului desemnat până ce suprafaţa închisă depăşeşte 85% din suprafaţa totală a nivelului respectiv. După ce terminăm treaba într-un nivel, ne aşteaptă următorul şi tot aşa. Lucrurile ar fi simple, numai că laturile teritoriului şi elementele interioare capătă, pe parcurs, cele mai diverse forme şi tot felul de locuitori agresivi care ne vor pune piedici serioase în misiunea noastră aparentă de a stârpi gândăceii marini. Joaca e simplă, micul nostru cyborg are un lansator de harpoane care trage simultan în două direcţii opuse, fie pe verticală, fie pe orizontală. Dacă intră vreun animăluţ în calea harpoanelor înainte ca acestea să atingă peretele, s-a zis cu una dintre vieţi. Am descoperit cu bucurie şi câteva powerup-uri precum magneţi (îi plasezi lângă latura spre care vrei să ademeneşti înotătoarele), boost-uri de viteză la tragere sau chiar bonusuri ca încetinirea temporară a timpului (aşa-i că sună bine?).

Per total, un joc mic şi simpluţ, dar colorat şi simpatic. Parcă seamănă puţin şi cu X-Quest… ah, vremuri! Bun de omorât jumătate de oră din când în când, recomandat copiilor de toate vârstele, profesiile, orientările religioase… Îl găsiţi la adresa **www.arcadetown.com/waterbugs/game.asp.**

■ **Caleb**





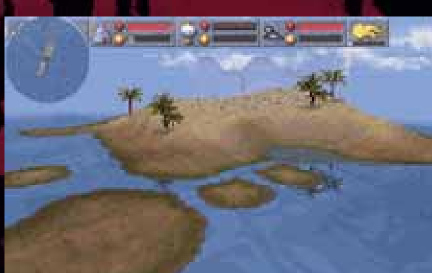




Magic Carpet

Why don't you come with me little girl
On a magic carpet ride

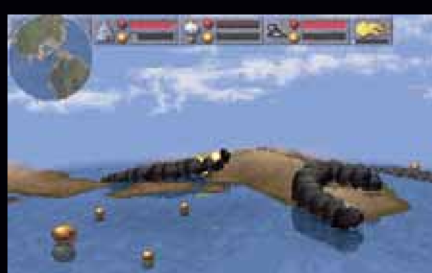
În 1994, atingeam pentru prima dată un PC. Nu în laboratorul de informatică al liceului cu acelaşi nume din Braşov (n-am avut voie să punem mâna pe PC-uri decât în clasa a zecea), ci la un amic mai înstărit decât mine şi deja obişnuit cu minunile tehnologiei moderne. Pe atunci eram doar un simplu băietan de la ţară, cu pământ între tastele HC-ului, şi cu sute de ore de Dizzy la activ. Văzându-mă pur şi nevinovat ca o zi de primăvară în Paradis, satanistul mi-a pus Doom-ul şi m-a lăsat singur cu el preţ de o jumătate de oră, să am timp să mă bucur de epifanie în linişte. Cu sufletul cât un purice (cred că ar fi încăput lejer în cei 48 de kilo ai HC-ului proprietate personală), am înţepenit cu mâna pe tastatură şi n-am reacţionat nici măcar atunci când posedaţii ăia care se învârteau prin primul nivel au tăbărât pe mine şi m-au făcut una cu tubul catodic. N-am îndrăznit să dau un New Game de teamă ca monştrii ăia să nu iasă din ecran şi să-mi sară la gât. Cred că dacă s-ar fi teleportat din ceruri însuşi căpitanul Picard şi mi-ar fi preparat o Săniuţa cu suc de portocale la replicator n-aş fi fost atât de impresionat cum am fost în faţa Doom-ului.





Magic Carpet

De ce vă povestesc despre Doom într-un articol intitulat Magic Carpet? Elementar, dragă Giafar. Exagerând puţin, dacă nu m-ar fi pregătit Doom-ul, probabil aş fi luat-o razna în faţa Magic Carpet-ului în cel mai pur stil lovecraftian. Nu ştiu ce s-ar fi întâmplat dacă Magic Carpet şi nu Doom-ul ar fi marcat primul meu contact cu PC-ul. Cel mai probabil m-aş fi retras în Arkham Asylum şi Retro-ul



ar fi rămas nescris luna aceasta. Ca să rezum totul într-o singură frază, Magic Carpet pur şi simplu n-avea ce căuta în 1994. Trebuia să lase vorbă şi să ne caute doi sau trei ani mai târziu, când am fi fost pregătiţi (material şi sufleteşte) pentru o asemenea experienţă Şi totuşi, de ce mă închin unui joc în care călăreşti un covor fermecat şi nimiceşti alţi călăreţi de covoare? Pentru că este un joc în care călăreşti un covor zburător, chiar trebuie să repet? Eh, glumeam şi eu. Adevăratul, dar nu unicul motiv este că în timp ce Doom-ul se lăuda cu semi-3D-ul lui revoluţionar (jos pălăria în faţa lui), în Magic Carpet cream canioane în timp real, cu un singur clic de mouse înălţam vulcani care creşteau în faţa ochilor noştri, ridicam fortăreţe în largul mării şi pluteam fericiţi pe deasupra unei lumi tridimensionale care, în majoritatea cazurilor, putea fi modificată după bunul nostru plac. Muzica de fundal se modifica în timpul luptei, sferele de mana lăsate în urmă de monştrii ucişi se supuneau legilor fizicii (alunecau foarte frumos şi corect la vale), aveam iluminare dinamică, Gouraud shading, efecte de transparenţă, efecte de particule (cam primitive, dar…) ÎN 1994!!!!! Cu şapte ani înainte ca noi să ne jucăm de-a minerii în Red Faction. În ciuda faptului că Magic Carpet a fost etichetat ca un FPS (după părerea mea o mare greşeală din partea producătorilor), anumite elemente rămân unice până în ziua de azi.

Magic Carpet arăta şi „se simţea" ca un basm din „O mie şi una de nopţi". Preţ de vreo 50 de niveluri ne luptam cu diverse creaturi mitice sau nu, strângeam mană, construiam castele (unde depozitam mana recoltată) şi vânam alţi vrăjitori care ne făceau zile fripte. Din păcate storyline-ul era practic inexistent, dar „greşeala" a fost reparată de sequel-ul Magic Carpet 2: Netherworlds.

Magic Carpet 2: Netherworlds

Pe scurt, Magic Carpet 2 reia cu succes tema vrăjitorului călăreţ de covoare. Cu mici îmbunătăţiri, desigur. Noutatea principală este prezenţa unui storyline. Astfel, în Magic Carpet 2 intrăm în pielea unui ucenic vrăjitor care încearcă din răsputeri să răstoarne planurile de dominaţie universală ale infamului Vissuluth.

Magic Carpet 2 a adăugat 13 vrăji la arsenalul deja impresionant din primul joc al seriei. În plus, fiecare vrajă putea fi îmbunătăţită fie colecţionând câteva scroll-uri de experienţă împrăştiate prin peisaj, fie utilizând-o foarte des. În rest, lucrurile au rămas aproximativ la fel. Ne construiam un castel, îl umpleam cu mana, colecţionam vrăji şi nimiceam lighioanele pământului. Din când în când câte un slujitor de-al lui Vissuluth încerca să ne oprească fără prea mari şanse de succes (nivelul de dificultate era mult mai scăzut decât în primul Magic Carpet). Menajeria a fost îmbogăţită şi ea cu aproximativ 20 de monştri. Detalii, detalii…

Ţin minte că prima misiune din Magic Carpet 2 se petrecea pe timp de noapte, într-un orăşel coborât parcă din poveştile Şeherezadei. Nu ştiu de ce, dar drept să spun nici nu m-a interesat prea tare în momentul acela, peisajul era ticsit cu dreptcredincioşi care încercau să-şi vadă de treaba lor în timp ce eu îi binecuvântam cu napalm din înaltul ceriului. Deja obişnuit cu shooter-ele clasice, am început să arunc cu singura vrajă din inventar în





stânga şi-n dreapta ca un demonizat. După ce mi-am satisfăcut setea de sânge (vorba vine, ticăloşii lăsau în urmă doar nişte biluţe galbene pe care mai târziu am aflat că trebuia să le adun şi să le pun deoparte dacă voiam combustibil pentru vrăji), m-am potolit şi am încercat să iau pulsul oraşului. A fost un vis. Luminiţele din ferestre, căsuţele care se oglindeau în apă, murmurul discret şi continuu al mulţimii şi o muzică de fundal pe care n-o s-o uit nici în mormânt m-au transportat instant în Bagdadul lui Harun al Rashid. Nu ştiu ce filme aveaţi voi când vă înfruptaţi din basmele Şeherezadei, dar pentru mine Magic Carpet 2 este singurul joc care a reuşit să surprindă perfect magia celor o mie şi una de nopţi. Şi da, ştiu că mai



există şi un Prince of Persia. Jucaţi prima misiune din Magic Carpet 2 şi încercaţi să simţiţi. Simţiţi, băi!!!!!!!!!

Din nefericire, Magic Carpet a apărut cu mult înaintea timpului său şi a suferit pentru asta. În timp ce Doom-ul rula decent până şi pe un 386, covoraşul lui Molyneux umbla cu nasul pe sus şi era mult mai pretenţios. Doom-ul a fost livrat pe dischete, covoraşul se lăfăia pe un CD. Magic Carpet a fost, dacă-mi permiteţi comparaţia (puţin deplasată), un Crysis al zilelor sale, cu diferenţa că putea mai mult decât să stea şi să arate bine, nu m-am plictisit de el nici după treisprezece ani şi nu încetează să mă impresioneze nici în anul 2008. Aş vrea să văd cine o să-şi mai aducă aminte de Crysis peste un deceniu…

■ **cioLAN**

Creeepy Pong

Daca te simți Forrest „Boo!" Gump

http://www.miniclip.com/games/creepy-pong/en/

Unii dintre voi poate n-au văzut filmul (ar fi cazul), aşa că voi sintetiza: Forrest Gump e un american cu o minte sclipitoare precum catranul noaptea. Asta nu-l împiedică să bată mingea de ping-pong cu un succes de-a dreptul nesimțit. Joculețul de față n-are nicio treabă cu rolul lui Tom Hanks, dar îți pune paleta în mână, masa în față şi mingea între ochi dacă nu eşti atent.

Nu e nevoie de clicuri: toată şmecheria stă în mişcarea măiastră a rozătorului, de la primul serviciu şi până la ultimul punct. Dacă n-ai jucat vreodată, uite esențialul - ar fi de preferat să ai tu cele 11 puncte la final de meci. Dacă nu… ține minte că începi jocul contra unui zombie. Cred că îți dai seama ce pățesc învinşii de obicei…

E drept că adversarul e vizibil în car-







ne şi pixel, dar nu-ți face planurile subsemnatului, care mai câştiga prin studenție partide de gen şi pe bază de knock-out ori cu mingea sau direct cu paleta. Biluța de plastic se încăpățânează să lovească doar masa şi decorul. Ce e drept, le loveşte bine pe amândouă, dovadă că producătorul a citit ceva fizică la viața lui.

Pe scurt: un ping-pong fain, numai bun pentru pus mouse-ul pe program de fitness.

Golf Ace

La cratiță, nu la volanul golf-mobilului!

http://www.miniclip.com/games/golf-ace/en/

Golf vine de la străvechiul „Gentlemen Only, Ladies Forbidden", un concept foarte sănătos până când femeile au început să-şi ia nasul la purtare şi prin afara bucătăriei. Cratițele au rămas neatinse şi gagicile au plecat roiuri-roiuri să pună mâna pe crosă.

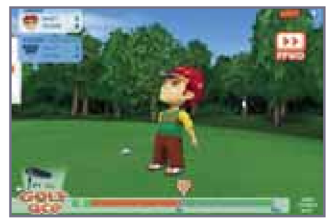
Misiunea ta e să bați tot ce mişcă în bătaia vântului. De preferat e să începi cu jucătoarele: dacă le trimiți acasă din timp, are cine pregăti o cină fastuoasă pentru învingător. Dacă nu, iar sărbătoreşti la şaormeria din colț, chestie cam jenantă pentru ditamai campionul. Aşa că pune mâna pe crosă, alintă space-ul când crezi că e cazul, aruncă un ochi pe grafica faină (chit că-i cam anime pentru gustul unora, dar fie…) şi arată-le tuturor că Tiger Woods e doar un n00b în ale meseriei.

Nu te supăra dacă mai nimereşti prin









tufe sau prin groapa cu nisip: la urma urmei e golf, singurul sport în care poți să bați câmpii (la propriu) şi eşti aplaudat pentru asta.

Clown Killer

Fastfoodz be gone!

http://www.flashgamesinc.com/game/1350/ Clown-Killer.html

Nu-mi plac clovnii. Sunt suspecți. Dubioşi. Malefici. Evil. Copiii de casă ai lui Sarsailă. Şi ai unei companii de junk food pe care nu o voi numi în acest paragraf.

Din păcate, uneori mai umblu pe alei singuratice şi întunecoase, loc perfect pentru dus gagica…ahem, loc perfect pentru o ambuscadă. Clovnii vin câtă frunză şi câtă iarbă am tăiat eu la câini prin facultate. Teoria spune că, în mod normal şi civilizat, ar trebui să le domolesc avântul belicos cu un fin discurs despre commitment-ul pe termen lung, despre marketing şi PR, despre company image şi despre cum o să fie zburați din schemă dacă apar eu la ştiri, complet sau



parțial (depinde cât de ascuțite le sunt cuțitele).

Dar vorba lungă e sărăcia de HP a omului; jivinele nu ştiu să mormăie decât „Hamburgheeer! Braiiiinz!" şi vin la mine



ca la popotă. OK, proza n-a mers, am trecut subtil la poezie. Plumb, de George Bacovia, prin două țevi şi în tot ce mişcă.

Jocul nu cere prea multe: un pic de rapiditate şi un deget blocat pe trăgaci e prea destul. Ai grijă cum te mişti pe ecran, pentru că altfel parcă aud la final de nivel:

Damn it, iar m-am umplut de ketchup! Acum trebuie să caut un flash cu detergent bun…

Border Blast

Hola America, yo no spic inglish?

http://www.flashgames247.com/play/864.html

Hola, amigos, yo soy uno mexican pehlivan, gata să sară pârleazul în State pentru o slujbă mai bună şi o nevastă mai puțin mustăcioasă şi cicălitoare. Aşa ca am pus doi amigos să țopăie pe mi catapulta şi să mă arunce hăt, dincolo de frontieră.

Conceptul nu e nou (damn, cred că am văzut zeci de creații de gen), dar implementarea e simpatică foc. Treci peste marele zid al lui Bush şi te rogi să nimereşti în vreo mină, pentru că suflul exploziei e bun să te ducă până în cartierele rezidențiale. La final de drum te aşteaptă şi mesajul cu job-ul nimerit (plus salariul aferent): om de serviciu, fermier, taximetrist, constructor şi tot aşa, dacă treci mai





departe (oare la final ajungi şi preşedinte?).

Preferatul meu rămâne mesajul ce apare când reuşeşti să rămâi în Mexic: Welcome Back! Salariu: $10 (În paranteză fie spus, să fi vagabond în State îți aduce 500 $ şi ăsta e minimul pe care-l pupi cum treci granița.)

Zbor uşor printre furcile caudine ale prezentului şi grijă mare la meandrele concretului. Că tot vorbeam de furci, nu te înfige din prima în furca din balotul de fân, că rămâi cioban toată viața. Şi nu, nu ajungi şi patron de echipă de fotbal.

■ **Jack The Ripper**

The world without fame

Numele meu este Restoman şi vă pot spune că WoW este doar un mod de a scăpa de griji şi în niciun caz „A SECOND LIFE". World of Warcraft este un joc de socializare şi de distracţie online cu prietenii. Este frumos şi interesant, dar nu merită să îţi baţi capul să stai toată ziua la greeding în instanţe sau să te enervezi că nu găseşti un grup. Poate aici povestesc ca un personaj de level mic, dar şi 70 e plictisitor farmând toată ziua pentru a-ţi realiza visul de a avea flighing mount epic sau diferite enchant-uri pe iteme şi gear-uri super tari. Când realizezi acele lucruri, parcă îţi dispare interesul deoarece devine monoton sau, dacă nu, te enervezi şi te plictiseşti în grupuri luând wipe din cauza unui warrior sau druid ori paladin care lasă un şaman sau un hunter să tank-eze.

Am trecut pe ambele părţi (alianţă şi hoardă) şi pot să zic că noobs găseşti peste tot. Eu nu mă laud deoarece recunosc că nu sunt un mare profesionist, dar când grupul se bazează pe mine să fac un lucru bun, eu îl fac.

Dacă ar fi să îmi doresc ceva este să retrăiesc zilele alea în care faci o instanţă fără niciun wipe şi te uiţi în grup că sunt doar 3 şamani,1 priest şi un hunter. Să stai şi să rupi bara de dps.

Să mai fie zilele alea în care eşti cu prietenii la distracţie într-o instanţă şi te distrezi sau îi înjuri în glumă că ţi-a luat unul dintre ei itemul de care ai nevoie şi după aceea te apucă râsul că îţi pică altceva mai bun la următorul boss.

Serverul pe care sunt este unul PVP englez şi mă bucur de multe ori că întâlnesc persoane noi şi te distrezi de moarte într-un grup în SM sau în Zul'farak.

Vă spun că jocul este foarte bine făcut, dar de multe ori oamenii trebuie să înveţe care sunt clasele şi la ce sunt bune ele. Făcând o revizuire cu tovarăşii mei, am spune aşa:

TANKING CLASSES:

- Warrior (pe protection sau pe orice spec, cât timp are un scut)
- Druid (doar atunci când e feral şi e în bear form)
- Paladin (când e protection şi are scut)

HEALING CLASSES:

- Priest (pe orice spec deşi e cel mai imba dacă e pe holy)
- Druid (atunci când e pe resto)
- Paladin (atunci când e pe holy)
- Şaman (atunci când e şi el pe resto)

DPS CLASSES:

- Rezumat: SUNT TOATE CLASELE

Ca să închei frumos şi să nu fiu un om nepoliticos şi să le stric tuturor pofta de joc, vă urez GOOD LUCK AT GREEDING AND HAVE FUN AT QUESTING AND INSTANCE.

Al vostru shaman care va fi pentru totdeauna acolo să vă sară în ajutor chiar dacă sunt lvl 25 şi sunt în Exodar cu un raid ca să-l căpăcim pe rege.

■ **Restoman**

File de Poveste

Illidan încă în picioare

O zi bună dragilor. Aburitul s-a întors cu veşti proaspete despre ghilda Ma'at. Dacă aţi citit nr. trecut al revistei, ştiţi deja despre ce e vorba, aşa că nu o să fac decât o scurtă recapitulare.

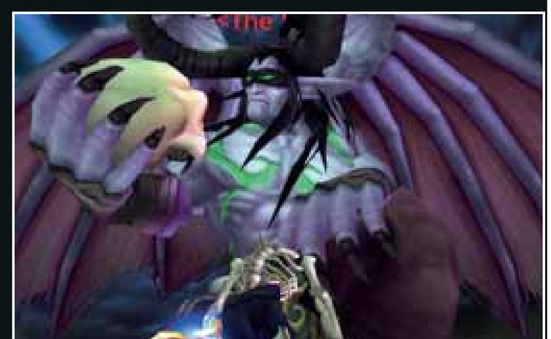
Ghilda Ma'at e o ghildă pur românească de pe serverul Neptulon cu progres în Mount Hyjal şi Black Temple. Momentan, ghilda a ajuns la bosul final din Black Temple, Illidan (/flex). Am încercat să trimitem un screenshot cu Illidan mort, dar ne mai trebuia o zi la el, aşa că sigur până ce veţi citi acest articol Illidan va fi mort şi posibil şi primul boss din Sunwell. De curând, a picat şi Archimonde după cinci încercări, lucru care ne-a surprins şi pe noi deoarece l-am sărit ca să facem push în Black Temple.

Momentan, Ma'at recrutează un enhancer shammy şi un paladin; se cere experienţă în Black Temple şi Mount Hyjal. Aplicaţiile le puteţi face pe siteul http://maat.kicks-ass.org.

O zi bună vă doresc şi un mare ./Slap pentru internetul din România care ne cauzează nişte wipe-uri fără rost.

Pace şi iubire.

■ **Aburitul**







Pagină realizată cu sprijinul Gameshop.ro

Nokia 6600 Slide

Specificații:

- Rețele: GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900 / UMTS 850 / 2100
- Dimensiuni: 93 x 45 x 14 mm
- Greutate: 110 grame
- Ecran: TFT– 16 milioane culori, 240 x 320 pixeli
- Cameră foto: 3,15 MP, 2048 x 1536 pixeli
- Sunet: Polifonic, MP3, AAC, WMA
- Transfer date: GPRS, HSCSD, EDGE, 3G
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- FM Radio inclus: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1000 mAh
- Stand-by: până la 340 ore
- Talk time: maximum 4 ore



Dacă ar fi să mă iau după specificațiile sale, aș putea spune că Nokia 6600 este un puiuț al celebrului N81. De ce puiuț? Are puțin din fiecare. Îmi place foarte mult cum funcționează sistemul slide al acestui model și tastele sale destul de bine delimitate. Nokia 6600 nu are un sistem de operare „celebru" însă se pot accesa foarte ușor toate aplicațiile sale. Memoria internă totalizează doar 18 MB, ea putând fi rapid extinsă cu ajutorul cardurilor de memorie. Printre elementele noi pe care le oferă se numără și accelerometrul. Din păcate, nu este o funcție care să ne tuneze autoturismele personale cu un câștig de câțiva cai putere, ci este un sistem ce detectează mișcările și poziția în care se află telefonul la un anumit moment. În funcție de aceasta, automat meniurile, informațiile ori fotografiile afișate pe ecran sunt rotite pentru o vizualizare perfectă.

LG 42PG6000

S-a lansat noua generație de televizoare cu plasmă a celor de la LG, iar odată cu aceasta au crescut pretențiile noastre în ceea ce privește calitatea. După cum era de așteptat, această nouă serie nu vine doar cu o îmbunătățire de design, ci și cu o listă întreagă de modificări, adăugări și îmbunătățiri tehnologice. În primul rând, aspectul. Ecranele de dimensiuni mari sunt foarte atractive, însă destul de sensibile. Cei de la LG au rezolvat această problemă și au împușcat doi iepuri dintr-o lovitură. Au aplicat peste întreaga suprafață a televizorului un ecran, ce are rol de a îmbunătăți aspectul, dar și de protecție împotriva loviturilor ușoare sau a zgârieturilor. În zona tehnologică, lucrurile sunt mult mai complexe. În primul rând, tunerul încorporat are posibilitatea de a recepționa canale TV transmise atât analogic, cât și digital, iar o altă îmbunătățire majoră este refresh-ul imaginii la 100 de Hz; o altă găselniță pentru a oferi o imagine cât mai clară prin eliminarea efectului de blur și flickering. Conectica este foarte bogată, cuprinzând o armată de patru conectori HDMI, 2 conectori SCART, evident o intrare de PC, un S-Video și altele.

Ofertant: Ultra PRO Computers ,
Preț: 4399 Lei



SOLo Lounge table

Din ce în ce mai multe companii sunt tot mai interesate de tot ce înseamnă „Eco" sau energii nepoluante. E normal, acesta este trendul și cine prinde acest tren din timp va avea profituri colosale pe viitor. Iată așadar un nou concept, care la prima vedere ar putea să semene cu o simplă măsuță. Ehe, numai simplă nu e. Combinația între metal și sticlă este una foarte reușită. Secretul ei este însă altul. În interiorul ei au fost instalate celule solare ce pot genera o cantitate destul de mare de energie „verde". Astfel alimentarea unui notebook sau încărcarea unor telefoane mobile sau a altor device-uri ce au un consum relativ mic de energie ar fi principalul scop. Măsuța inteligentă are în dotare câteva porturi USB, o priză asemănătoare celor de tip brichetă din autoturisme sau altor tipuri de conectori în funcție piața pe care se distribuie. Generatorul măsuță include și un ecran LCD pe care sunt afișate atât informații „energetice", cât și detalii despre device-urile conectate prin wireless sau Bluetooth din zonă. Așteptăm cu interes și scăunelul cu trei picioare, varianta broadband.



Di Grisogono Meccanica DG



O denumire ciudată pentru un ceas şi mai ciudat: ceasul mecanic cu aspect digital. Această minunăţie tehnologică realizată în ediţie limitată seamănă cu un ceas obişnuit, mulţi ar spune hibrid, pentru că afişează ora şi cu cifre, dar şi cu clasicele limbi. Ei bine, nu este chiar aşa. În ciuda aspectului său, acest ceas este mecanic şi conţine în total peste 650 de piese şi, după părerea unora, este cel mai complex dispozitiv de acest gen ce are ca scop afişarea orei exacte. De ce este aşa de complicat? Prin simplul fapt că se încearcă afişarea cifrelor cu elemente mecanice. În acest fel, fiecare cifră este realizată din elemente tubulare din titan ce se rotesc în funcţie de forma cifrei afişate. Vă întrebaţi cât de rezistent este acest ceas sub apă? Ei bine, producătorii îl garantează până la 100 de metri adâncime. Preţul? Mai bine să nu întrebăm.

Belkin N52TE

Ştiu că pare ciudat ca unul dintre cei mai cunoscuţi producători de accesorii, elemente de conectică şi de reţelistică să adauge în portofoliul său şi echipamente de gaming, însă motivele mă interesează prea puţin. Belkin N52TE sau Nostomo cum le place oficialilor să îl numească este un gen de tastatură hibridă construită special pentru cei care iubesc, trăiesc şi respiră FPS-uri, RTS-uri şi, de ce nu, MMORPG-uri. La ce este bun un astfel de gadget? În primul rând ne oferă o ergonomie mult mai bună decât în cazul unei tastaturi şi în al doilea rând avem la vârful degetelor doar tastele de care avem nevoie. În număr de 15, aceste taste sunt complet programabile şi sunt dispuse exact aşa cum avem nevoie. Pentru a ne simţi cât mai în largul nostru, Belkin N52TE dispune şi de un mini joystick opt direcţional operabil cu degetul mare şi o rotiţă de scroll pentru a completa cât mai bine necesarul de acţiune. Toate tastele dispun de backlight pentru a fi mai uşor de utilizat pe timp de seară. După cum era de aşteptat, întreaga suprafaţă de contact este acoperită cu material anti-alunecare, iar aplicaţia de management ce însoţeşte acest device poartă semnătura celor de la Razer. Mă întreb oare de ce. Preţul? Aproximativ 300 de lei.



Samsung U900 Soul

Într-adevăr, cu acest model, cei de la Samsung vor să „ajungă" la sufletul multor clienţi. Per ansamblu, pare un telefon foarte stilat, cu un design deosebit şi cu o grămadă de funcţii. Continuând lista, inevitabil vom da peste camera foto ce dispune de un senzor de 5 megapixeli, funcţie de autofocus, flash şi... un neaşteptat stabilizator de imagine. Acest telefon nu dispune din păcate de un player MP4, trebuind să ne mulţumim doar cu formatele WMA şi 3GP. Memoria internă? 128 de mega puşi la bătaie atât pentru stocarea contactelor, cât şi pentru mesaje, fotografii sau muzică. Totuşi cu un microSD situaţia poate fi întotdeauna remediată.



Specificaţii

- Reţele: GSM 900 / 1800 / 1900 / HSPDA 2100
- Dimensiuni: 105 x 50 x 13 mm
- Greutate: 112 grame
- Ecran: TFT 16 milioane culori, 240 x 320 pixeli
- Cameră foto: 5 megapixeli, 2592 x 1944 pixeli
- Sunet: Polifonic
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroşu: NU
- Suport Java: DA
- FM Radio Inclus: DA, cu RDS
- Port USB: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 880 mAh

Sony Ericsson T303

Până şi cei de la Sony Ericsson recunosc că piaţa de terminale low-end este un teritoriu unde se mai poate creşte. Deşi au conceput modelul T303 special pentru această destinaţie, tot nu s-au putut abţine să nu includă câteva facilităţi ce au făcut celebru acest brand. Nimeni nu a spus că telefoanele din această categorie trebuie să fie mai prejos. Iată aşadar, un design destul de atrăgător, bazat pe un sistem slide, ce oferă rapid acces la tastele sale. După cum era de aşteptat, telefonul include şi un player MP3 cu funcţie de recunoaştere a melodiilor prin sistemul TrackID. Vedeţi cum faceţi rost de o conexiune la internet.



Specificaţii

- Reţele: GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
- Dimensiuni: 83 x 47 x 15 mm
- Greutate: 93 grame
- Ecran: TFT– 65.000 culori, 128 x 160 pixeli
- Cameră foto: 1,3 MP, 1280 x 1024 pixeli
- Sunet: Polifonic, MP3, AAC
- Transfer date: GPRS – class 10
- Mesagerie: SMS, MMS
- Bluetooth: DA
- Port infraroşu: NU
- Suport Java: DA
- FM Radio Inclus: DA, cu RDS
- Port USB: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Po 930 mAh
- Stand-by: până la 400 de ore
- Talk time: maximum 9 ore

Brando Pyramid Puzzle

Dacă simţi că o parte din creierul tău dă semne de plictiseală, atunci poţi să te apuci de un sport în care eşti nevoit să-ţi pui laolaltă dexteritatea şi inteligenţa. Dacă varianta cubului colorat ţi se pare prea simplă, atunci poţi încerca varianta a doua, cu această piramidă. Practic trebuie să faci aproximativ acelaşi lucru, obţinând aceleaşi culori pe fiecare faţă a sa. În varianta piramidă lucrurile





sunt şi mai complexe: aici te foloseşti doar de triunghiuri ce trebuie potrivite la fix. Vă daţi seama că oamenii puternici nu prea au ce căuta cu aşa ceva la locul de joacă deoarece vorbim totuşi de o jucărie destul de „sensibilă".

Pinnacle PCTV nanoStick

Televiziune digitală oriunde, oricând, oricum. Simplu şi la obiect, fără prea multe bătăi de cap. Îi apreciez pe cei de la Pinnacle şi mai ales produsele lor. NanoStick este unul dintre modelele lor recente şi recunosc că nu mă aşteptam să fie chiar atât de mic. Acest mini tuner TV, care are mult sub dimensiunile unui pen drive USB, este capabil să recepţioneze posturi TV transmise în standardul DVB-T şi să ni le ofere pe tavă pe orice laptop sau desktop ce dispune de un conector USB. Întreaga listă de programe este sub managementul programului Pinnacle TVCenter PRO şi oferă posibilitatea de a vă bucura oriunde de programele favorite. Tot ce îmi mai rămâne este să mă rog să crească rapid aria de acoperire a transmisiilor de semnale TV digitale şi în ţara noastră.

Ofertant: Ultra PRO Computers, **Preţ:** 261 Lei



Swiss Army knife

Sau briceagul se adaptează şi el nevoilor zilnice. Dacă în trecut era considerat un element important pentru supravieţuire indiferent de locul în care te afli, astăzi, astfel de unelte te pot salva de la un dezastru informatic chiar dacă eşti pe vârful muntelui. Briceagul dispune de un memory stick de 8 GB, un cuţitaş de 34 de mm, o forfecuţă, o şurubelniţă, nelipsitul desfăcător de capace de sticlă, o mini lanternă cu led şi o rezervă de cerneală pentru imprimantă. Aşadar, timpuri noi, unelte moderne. Sunteţi în siguranţă.



■ **BogdanS**



Puterea performanţei!

Bucură-te de performanțe care îți taie respirația cu sistemul Ultra I6001 bazat pe procesorul Intel® Core™ 2 Duo.

Ultra I6001



Placă de bază:	Gigabyte LGA775
Procesor:	Intel® Core™ 2 Duo E8200
Memorie:	2048 MB DDR 2 667 MHz
HDD:	320 GB 7200 rpm
Unitate optică:	DVD±RW DL
Placă video:	ATI 2600PRO 512 MB
Tastatură:	Logitech
Maus:	Logitech
Card Reader:	16 în 1
Software:	BitDefender Ultra PRO Edition
Carcasă:	ATX - CHIEFTEC

Ultra PRO Computers
ultrabuni în calculatoare

intel Core 2 Duo inside
Dual-core. Do more.



Imagini XXL

Campionatele Europene sau Mondiale de fotbal sunt o afacere înfloritoare pentru foarte multă lume. În acest an, pentru că şi echipa naţională va îngroşa rândurile „elitelor", automat devenim şi noi o ţintă a campaniilor de marketing ale diverselor companii. Asta e legea, aşa că facem orice pentru 90 de minute de extaz şi agonie. Evident, nu puteam să stau nici eu degeaba, aşa că am o sugestie numai bună pentru cei care nu pot să o taie până în Elveţia să ne susţină echipa la faţa locului. Odată cu primul fluier, noi, cei de acasă, vom sta „călare" pe televizoare şi ne vom agita la fiecare fază mai intensă. Ce ziceţi de un televizor de cinci sau de zece ori mai mare? Sună excelent. O serie întreagă de modele de proiectoare abia aşteaptă să-şi pornească lămpile pentru a oferi imagini XXL. Cum era de aşteptat, există tot felul de modele şi tipuri, aşa că o să fac o selecţie dintre modelele „de bază" ce oferă o rezoluţie nativă de doar 1024 x 768. Sunt foarte rezonabile atât pentru transmisiuni TV, cât şi pentru vizionări de filme, poze sau jocuri. Televiziunile de la noi nu se înghesuie să-şi transmită programele în format de mare definiţie, motiv pentru care încă vreo câţiva ani ne mulţumim doar cu bunăvoinţa discurilor Blu-ray. Aşa că... să ne aşezăm comod în fotolii şi să înceapă spectacolul!!!

■ **BogdanS**

1 Toshiba TDP-EX20



TEST HARDWARE LEVEL EXPLOSIVE IUNIE 2008

Pentru a impresiona cât mai mult duşmanul, orice luptător dă de la început tot ce are mai bun. În cazul acestui model, arma cea mai de preţ este distanţa. Datorită unui sistem optic foarte bun, se poate proiecta o imagine de peste doi metri de la o distanţă de sub un metru. În cele mai multe locaţii, spaţiul este la mare preţ, aşa orice centimetru în minus este punctat. Pentru a rămâne în ton cu câştigul de spaţiu, Toshiba TDP-EX20 poate fi montat şi pe tavan, aşa că scăpaţi şi de grija lui, dar şi de acel mic zgomot pe care îl generează sistemul său de răcire.

Ofertant: Scop Computers, **Preţ:** 5919 Lei

2 Acer P7270i



La o diferenţă foarte mică se clasează modelul P7270i al celor de la Acer. Este un proiector foarte bine construit, ce oferă o conectică impresionantă, aici incluzând chiar şi un cititor de carduri. Am apreciat cei 4000 de ANSI lumeni ca luminozitate a lămpii, de unde rezultă imagini de calitate proiectate şi de la distanţe de câţiva metri. Există şi părţi mai puţin plăcute, şi anume consumul, acest model fiind singurul ce s-a apropiat de valoarea de 350 de waţi.

Ofertant: Partenerii ELKOTech România, **Preţ:** 5800 Lei

3 Epson EMP-1815



O revenire în forţă a proiectoarelor ce folosesc ca tehnologie de proiecţie standardul LCD. Imaginea rezultată degajă într-adevăr o anumită căldură, culorile fiind ceva mai blânde, iar acest lucru se reflectă într-un raport de doar 500:1 în ceea ce priveşte contrastul. Epson EMP-1815 este un proiector extrem de uşor de configurat. În doar câteva secunde, acesta poate fi reglat, configurat, aranjat şi gata de lucru, indiferent de locul în care este amplasat sau de sursa de semnal video pe care o primeşte.

Ofertant: Partenerii Epson, **Preţ:** 6369 Lei

4 Hitachi CP-A100W



Jos pălăria. Ce-i a lor, e al lor. Încă o dată, cei de la Hitachi s-au autodepăşit, reuşind, printr-o tehnologie unică, să ofere aceeaşi imagine cu diagonala de doi metri de la o distanţă incredibilă de doar 42 de centimetri. În afară de avantajele evidente datorate acestei distanţe foarte mici, mai putem vorbi şi de o îmbunătăţire a calităţii imaginilor chiar şi în cazul unei lumini ambientale, unde culorile pot fi alterate extrem de uşor. În afară de conectica clasică, Hitachi CP-A100W dispune şi de un conector RJ-45 pentru a putea fi uşor inclus într-o reţea.

Ofertant: MGT Educational **Preţ:** 7017 Lei

5 Acer 5260E



Acer 5260E este genul clasic de proiector ce se pretează la orice, indiferent că este vorba de proiecția unui program TV, a unui film sau a unor prezentări (mai mult sau mai puțin plictisitoare). Este destul de compact, are în jur de 2,8 kg, aproximativ jumătate din valorile celorlalți competitori. Odată cu el reintrăm în zona modelelor DLP, unde trecem în listă cei 2700 de lumeni, o rată a contrastului de 2100 la 1 și un consum de sub 300 de wați. Nu îmi dau seama prin ce minune garantează producătorii o durată de viață a lămpii de maximum 3000 de ore (5000 de ore în modul eco), adică o creștere cu aproape 40-50% față de competiție. Să-i credem?

Ofertant: Scop Computers, **Preț:** 2642 Lei

6 Dell 2400MP



Se pare că între atâtea modele de servere, PC-uri și notebook-uri, cei de la Dell încep să se plictisească și, când se întâmpla asta, adaugă alte produse în portofoliu. Pentru că nu strică niciodată să ai prin preajmă un proiector nou, a apărut 2400 MP. Un model destul de ușor, destul de competitiv ca preț, dar cu un bagaj măricel de funcții. Deși la noi nu prea e cazul, e bine totuși de știut că nu are nicio problemă în a proiecta imagini indiferent de standardul în care acestea sunt transmise (NTSC, PAL, SECAM sau HDTV).

Ofertant: International Transactions&Services, **Preț:** 3247 Lei

7 Panasonic PT-F100NTE



În caz că vă întrebați cum un proiector de dimensiuni standard poate să cântărească peste 6 kg, ei bine, să știți că cei de la Panasonic nu se joacă și au „burdușit" acest proiector cu electronică. Nu e de mirare de ce lista de specificații pare că nu se mai termină. Panasonic PT-F100NTE este un proiector de top ce folosește ca tehnologie 3xLCD și se adresează în special mediului de acasă. Calitatea imaginilor este bună, însă acestea pot fi îmbunătățite și mai mult dacă în ecuație intră și un ecran de proiecție dedicat acestui scop.

Ofertant: www.panasonic.ro, **Preț:**8255 Lei

8 Benq MP723



Întotdeauna ideile bune ale celor de la Benq au dat roade. De această dată, au reușit să ofere un model de proiector ce iese ușor din tiparele standardului, având un design mai deosebit. Fiind un device ce stă mai mult în locuințe, este și normal să fie ceva mai mult decât o cutie din plastic. Pentru a atrage mai ușor atenția, Benq MP723 a primit câteva inserții din piele în locurile în care acest lucru a fost posibil. Imaginea este foarte strălucitoare, fapt pentru care stau mărturie cei 3300 ANSI lumeni.

Ofertant: Partenerii BenQ, **Preț:** 2929 Lei

9 Toshiba TDP-9



Odată cu acest model am intrat în zona proiectoarelor de „buzunar", foarte ușoare și rapid de pus în funcțiune. Acest gen de proiector poate fi folosit în orice împrejurare, indiferent că e vorba de muncă sau distracție. Lista de funcții este destul de redusă, totul limitându-se doar la strictul necesar pentru ca o imagine să fie așezată pe un perete și să poată fi văzută de toată lumea. E posibil să aveți ceva de lucru cu pereții înclinați ai cortului.

Ofertant: Scop Computers, **Preț:** 4849 Lei

10 NEC NP50G



Alt producător ce stă mai tot timpul cu nasul printre servere și rețele de calculatoare vrea să își lărgească orizontul. NP50G este destul de mic, ușor, zgomotos și nu foarte ieftin. Cu excepția designului, nu prea am multe lucruri de remarcat. La fel ca restul proiectoarelor din această gamă, se încadrează în parametri: rezoluție nativă 1024 x 768, format 4:3, tehnologie DLP, compatibilitatea cu foarte multe standarde video și un consum de peste 200 de wați.

Ofertant: International Transactions&Services, **Preț:** 3264 Lei

Belkin N1 Vision

Router wireless interactiv



Router-ul este device-ul cu cea mai mare popularitate printre cei care folosesc o conexiune la internet. Indiferent de provider-ul folosit, de tipul de conexiune ce ne este oferit, pentru a partaja respectiva legătură la internet pe mai multe calculatoare, automat avem nevoie de un astfel de echipament. În mod normal, ele nu sunt altceva decât nişte cutii pătrăţoase, nu foarte aspectuoase, fără butoane, brand-uite de diverse companii mai mult sau mai puţin cunoscute. Avantajele pe care le oferă utilizatorilor un astfel de echipament variază în funcţie de producător sau de preţul oferit. În cele mai multe cazuri, router-ele destinate conexiunilor rezidenţiale la internet, adică cele pentru acasă, nu sunt foarte complexe, oferă minimul necesar de protecţie, sunt uşor de configurat şi, evident, reuşesc să împartă respectiva conexiune cu mai multe calculatoare. Dezavantajele variază de la model la model, însă prea puţini dintre noi le bagă în seamă sau se lovesc de ele.

Pentru a ieşi din tipare, cei de la Belkin au pregătit un model de router care, pe lângă funcţiile standard, poate oferi şi informaţii extra printr-o simplă privire asupra display-ului LCD inclus. Într-adevăr, la acest router N1 Vision se observă efortul depus de către cei de la Belkin pentru a atrage atenţia. În primul rând un design mai deosebit, uşor diferit faţă de tipare, urmat apoi de câteva îmbunătăţiri la capitolul funcţionalitate. De remarcat sunt cele trei antene ale sale. În ciuda dimensiunilor lor mai reduse, performanţele standardului 802.11 N nu au deloc de suferit. Din pricina designului, poziţionarea router-ului se face vertical, iar în partea din spate a acestuia au fost amplasaţi cei 4 conectori de reţea ai switch-ului Gigabit inclus. În această combinaţie, sunt garantate transferuri ale datelor de pe un PC pe altul la viteze foarte mari.

Revenind la atracţia principală, ecranul LCD inclus, el nu este acolo doar pentru decor. Pe acesta sunt afişate permanent informaţii cu privire la starea conexiunii la internet, numărul de utilizatori care folosesc în acel moment internetul, ratele de transfer pe care le are fiecare utilizator sau detaliile de care are nevoie un nou utilizator pentru a se conecta prin reţeaua wireless.





Spre deosebire de alte modele de router-e ce fac parte din aceeaşi clasă, Belkin N1 Vision oferă valori ceva mai mici cu privire la transferul datelor în modul throughput, între conexiunea la internet şi utilizatorii din spatele router-ului.

Ofertant: Partenerii Belkin România, **Preţ:** 562 Lei

ViewSonic PJ588D

Te impresionează

Te simţi pregătit? În curând se va auzi primul fluier în cadrul Campionatului European de Fotbal. Toate echipele îşi vor prezenta cei mai puternici jucători, iar milioanele de fani vor lua cu asalt stadioanele. Şi mai mulţi fani se vor mulţumi însă doar cu privitul favoriţilor de acasă, din faţa televizoarelor. Cu ajutorul unui proiector ca acest model PJ588D de la ViewSonic putem fi mai aproape de idolii noştri. O imagine mult mai mare face întotdeauna diferenţa. De ce recomand acest model? Simplu, este foarte silenţios, ocupă foarte puţin spaţiu, este destul de uşor şi are un preţ atractiv. Deşi oferă o rezoluţie nativă de doar 1024 x 768, sunt de părere că este suficientă, mai ales că la noi televiziunile încă nu se înghesuie să transmită programele în format HD. Pe de altă parte, există anumite portiţe ce ne oferă posibilitatea de a urmări şi materiale la calitate foarte bună graţie specificaţiei HD ready. Acest gen de proiector vă poate aduce economii substanţiale atunci când vă amenajaţi o zonă specială dedicată lui, cu puţină lumină ambientală. În acest mod, se poate activa modul „whisper" ce reduce uşor din puterea lămpii şi astfel durata ei de viaţă poate creşte la aproximativ 4000 de ore. În mod normal, luminozitatea imaginii poate atinge o valoare de 3000 ANSI lumeni. Conectica este una rezonabilă, un conector DVI, unul D-Sub pentru conexiuni cu PC-urile şi unul Composit compatibil NTSC, SECAM, RGB Analog etc., pentru alte surse de semnal video.

Ofertant: Tronix, **Telefon:** 021-3372232, **Preţ:** 3942 Lei







Draytek Vigor2820n

Garanție... extinsă



Nu credeam că voi spune acest lucru prea curând, dar, spre bucuria mea, pot să o fac. În urmă cu doar câțiva ani ne uitam cu jind la ofertele de conectare la internet de care beneficiau vecinii noștri europeni. Lățimi de bandă mari, costuri cu mult sub cele pe care le plăteam noi. Acum situația s-a schimbat și putem să spunem că situația este una mai plăcută. Atât de plăcută încât, acolo unde e cazul, se pot folosi chiar mai multe conexiuni la internet de la diferiți provideri fără a ne goli bugetele. Pentru că accidente se pot întâmpla la orice pas, putem să ne ferim de ele cu ajutorul unui astfel de router Drytek ce este capabil să strunească fără probleme până în cele mai mici detalii două conexiuni la internet în același timp. E drept, acest gen de soluție nu este necesară tuturor, motiv pentru care configurarea și setarea pot fi făcute doar de cineva care deține totuși cunoștințe în domeniu. Totuși, chiar și fără ele, dar împreună cu manualul său, o bună parte din reglaje pot fi făcute fără probleme. Așadar, putem folosi o conexiune ADSL și una ce implică, din punct de vedere al conectării, un port RJ 45 (modem de cablu, un alt modem ADSL, o conexiune PPPOE etc.). Apoi, router-ul Draytek Vigor 2829n începe să-și facă treaba. În primul rând, știe să facă load-balance pe cele două conexiuni și să devieze traficul din rețeaua internă atunci când una din conexiuni este întreruptă. La cerere, această problemă este adusă la cunoștința administratorului de rețea printr-un mesaj sau prin parcurgerea log-urilor. O altă funcție de care nu dispun multe router-e este BoD (bandwidth on demand), foarte utilă utilizatorilor care au nevoie de o lățime de bandă mult mai mare decât în mod obișnuit. În ceea ce privește protecția utilizatorilor, acest router oferă o sumedenie de unelte ce pot face viața administratorilor de rețea extrem de plăcută: un firewall foarte puternic, dar maleabil la configurare, un inspector de pachete (SPI), nenumărate filtre, prevenire a atacurilor de tip DoS/DDoS, tunele VPN cu posibilități de criptare hardware, suport complet pentru VoIP etc.

După cum spuneam, o soluție profesională, ce merită luată în seamă mai ales acolo unde este necesar un control foarte strict al lățimii de bandă. Modulul wireless inclus, după cum era normal, este compatibil cu standardul „N", iar pentru a beneficia din start de acest avantaj, router-ul este livrat împreună cu un dongle USB 802.11 n ce poate fi instalat rapid la orice PC/notebook.

Managementul acestui device se poate face prin intermediul unei interfețe Web, însă pentru cunoscători există posibilitatea de a folosi interfața text prin telnet sau SSH.

Ofertant: IGA Technologies, **Preț:** 743 Lei

LG Flatron L246WH-BN

Puterea celui de-al 24-lea inch



Ecranele devin din ce în ce mai mari. De această dată, pe bancul nostru de probă avem un încântător monitor de 24 de țoli marca LG. Cererea de astfel de monitoare este foarte mare, din moment ce suntem bombardați din ce în ce mai des cu astfel de modele. Ce-i drept, plăcerea e alta comparativ cu vechiul monitor de 17 după care foarte mulți erau înnebuniți în urmă cu ceva timp. După cum era de așteptat, acest monitor este full HD, oferind o rezoluție nativă de 1920 x 1200. Ceea ce ne interesează pe noi este timpul de răspuns. Aici se vorbește de o valoare de 5 milisecunde, însă este atinsă doar cu accelerația la maxim. Cele 170 de grade ale unghiurilor de vizibilitate au devenit și ele valori standard, în timp ce rația contrastului atinge un raport de 2000 la 1. LG L246WH-BN este destul de dotat la capitolul conectică și include, pe lângă conectorii clasici, DVI și D-Sub, un port HDMI, un conector component și un port USB.

Aceste monitoare nu mai sunt destinate 100% PC-urilor. Datorită acestor conectori, se poate conecta orice dispozitiv audio/video, fie că vorbim de o consolă de ultimă generație sau un player DVD. Enjoy.

Ofertant: Ultra PRO Computers, **Telefon:** 031-4022292, **Preț:** 1699 Lei

Belkin Network USB Hub

Power to the USB



Prietenul nostru USB este prezent din ce în ce mai des în toate device-urile ce au legătură cu PC-urile. Indiferent de cât de multe astfel de device-uri ar fi, întotdeauna le vom putea conecta pe toate la calculatoare. S-a ivit totuşi o situaţie mai dificilă pe care cei de la Belkin au rezolvat-o într-un mod cât se poate de simplu. După cum îi spune şi numele, acest device permite accesarea oricărui periferic conectabil prin USB de către orice calculator legat la o anumită reţea. Astfel, partajarea unei imprimante, a unui scaner, a unei camere Web, a unui cititor de carduri etc. se poate face extrem de simplu şi foarte rapid. Nu mai este necesară deconectarea lui de la un PC şi reataşarea lui la PC-ul propriu. Chiar şi cei care folosesc un laptop pot accesa aceste device-uri fără probleme, prin intermediul unui router wireless. Configurarea acestui produs este cât se poate de simplă, el comportându-se ca un HUB USB cu 5 porturi ce dispune şi de o interfaţă pentru reţea. Cu ajutorul unei aplicaţii proprietare Belkin, în doar câţiva paşi şi câteva clicuri pe butoane „next, next" totul este gata. O joacă de copii.



Ofertant: Partenerii Belkin România, **Preţ:** 256 Lei

Microsoft LifeCam NX-6000

MS USB Webcam Special Edition



Deşi pare surprinzător, există încă foarte multe notebook-uri pe piaţă ce nu includ şi un webcam. Din acest motiv, diverşi producători, precum Microsoft, profită de acest lucru. La prima vedere, NX-6000 pare un webcam reuşit: 2 megapixeli, dimensiuni foarte reduse, microfon inclus, buton pentru apelare rapidă, aproape tot ce ai nevoie pentru a te prezenta rapid pe net. Într-adevăr, cei 2 megapixeli ai senzorului său îşi fac foarte bine treaba... dar pe lumină. Într-un mod mai întunecat, imaginea devine destul de ciudată, iar acest lucru nu prea poate fi remediat. Lipsa unei surse de lumină încorporată duce automat la degradarea calităţii imaginii transmise. În ceea ce priveşte fotografiile, conform specificaţiilor, se poate ajunge la o rezoluţie interpolată de 8 megapixeli. Calitatea însă...

Un alt plus al acestui webcam este dat de lentilele folosite. Spre deosebire de alte modele ce oferă o încadrare fixă, cu ajutorul său şi al lentilei de tip wide-angle imaginea devine completă, putând captura mult mai multe lucruri.

Ofertant: Torent Computers, **Telefon:** 0241-831820, **Preţ:** 312 Lei

Altec Lansing UHP304 Airfit

O nouă perspectivă audio



Cei de la Altec Lansing au lansat o nouă serie de căşti audio special dedicată celor care folosesc mult playerele MP3. Ideea este simplă şi, dacă te gândeşti puţin, le dai dreptate. Foarte mulţi producători de dispozitive portabile îşi concentrează atenţia de cele mai multe ori doar asupra calităţii şi bunei funcţionări a playerelor. În foarte multe cazuri, s-a observat că perechile de căşti ce le însoţesc „cedează" extrem de rapid sau oferă o calitate destul de slabă a audiţiei. Aici intervin cei de la Altec Lansing, ce oferă astfel de căşti „înlocuitoare" pentru acele tipuri care nu vă mulţumesc. Modelul de căşti Altec Lansing UHP304 oferă într-adevăr o calitate a audiţiei mult mai bună faţă de modelele standard, o rezistenţă mult mai mare datorită finisajelor sale metalice, iar firul său este protejat de un înveliş realizat dintr-un material textil foarte durabil.



Ofertant: PCCenter.ro, **Telefon:** 021-3168200, **Preţ:** 336 Lei

Samsung S1060

Uşoară, compactă şi... precisă

Samsung a lansat de-a lungul vremii câteva modele de camere foto extrem de reuşite. Totul depinde de categoria din care fac parte. De exemplu, acest model S1060, ce face parte din gama destinată „începătorilor”, este destul de bine conceput. Pentru început, producătorii se laudă cu senzorul său de 10,2 megapixeli, ce aduce un plus în ceea ce priveşte rezoluţia fotografiilor. Alături de acest senzor, vorbim de un sistem optic ce permite realizarea unui zoom optic de 5x. Tehnologia avansează extrem de rapid, aşa că putem începe să vorbim de existenţa unui sistem de stabilizare a imaginii chiar şi la aceste modele. Deocamdată sistemul de stabilizare este unul de tip digital, un sistem destul de bun ţinând cont că cei mai puţin interesaţi de acesta vor obţine rezultate foarte bune. De mare impact este şi ecranul LCD de 2,7”, foarte mare în comparaţie cu dimensiunile camerei. Un alt element de noutate îl reprezintă şi funcţia „face detection”, ce permite o focalizare mult mai precisă şi în cazul fotografiilor de grup.







Ofertant: Deck Computers International, **Telefon:** 021-4343400, **Preţ:** 599 Lei

HP 530

Mobilitate la ordinea zilei

În ceea ce priveşte tehnica de calcul, cei de la HP au primit foarte multe laude pe segmentul desktop-urilor şi al serverelor. În privinţa zonei de portabile, portofoliul lor este destul de bogat. Totuşi, un brand care se respectă oferă o anumită calitate produselor ce îi poartă logo-ul. La fel stau lucrurile şi în cazul acestui model de notebook. Deşi nu putem vorbi de un model foarte performant, deoarece are în dotare doar un procesor Intel Celeron ce rulează la frecvenţa de 1,86 GHz, apreciez designul şi ergonomia lui. Fiindcă nu dispune de o putere de calcul foarte mare, automat nu e necesar un sistem de răcire extrem de puternic deoarece nu se încinge tare.

Ca chipset video este folosit modelul 945 GM al celor de la Intel, iar rezoluţia nativă a ecranului său de 15” este de doar 1280 x 800. Din acest motiv, notebook-ul nu are prea multe tendinţe gameristice. Conectica este





şi ea una foarte simplă, oferind doar 2 porturi USB şi o ieşire video D-Sub. Există de asemenea un conector pentru reţea şi un modul wireless compatibil cu standardele b/g. Capacitatea de stocare este reprezentată de un HDD Hitachi de 80 GB. Din păcate, unitatea optică este una de tip combo, având posibilitatea de a citi CD-uri şi DVD-uri şi doar de a inscripţiona CD-uri.

Preţul său include şi licenţa pentru sistemul de operare Windows Vista Home Basic. Aşadar, un sistem simplu, dar foarte practic şi uşor de utilizat în aplicaţii de tip office sau navigare pe internet.

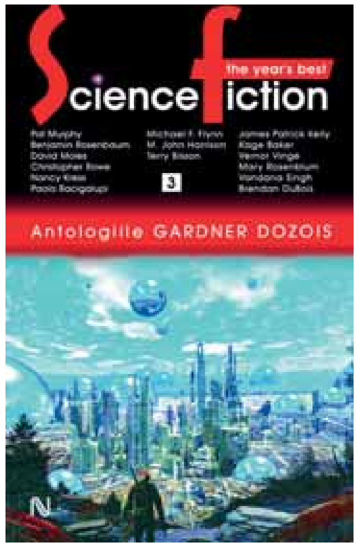
Ofertant: Elsaco Electronic, **Telefon:** 021-3277244, **Preţ:** 1784 Lei

Titlu: The Year's Best SF vol. 3

Autor: Gardner Dozois

Colecție: Nautilus

Traducători: Silviu Genescu, Roxana Brînceanu, Laura Bocancios, Gabriel Stoian, Antuza Genescu, Ana-Veronica Mircea



Editorul și scriitorul Gardner Dozois s-a născut în 1947 la Salem, Massachusetts. Între 1984 și 2004 a editat revista Asimov's Science Fiction și a fost răsplătit cu cincisprezece Premii Hugo (record absolut) pentru cel mai bun editor profesionist. După retragerea de la Asimov's Science Fiction, a devenit editorul seriei de antologii The Year's Best Science Fiction, publicate anual din 1984, pentru care a primit cincisprezece Premii Locus. Ca scriitor a fost distins cu două Premii Nebula pentru povestirile The Peacemaker (1983) și Copilul dimineții (1984), apărută în Almanahul Anticipația, 1986.

The Year's Best Science Fiction este considerată o „venerabilă instituție" a SF-ului.

Antologiile Gardner Dozois 3 conțin prima jumătate a volumului The Year's Best Science Fiction, 22nd Collection, votată de cititorii revistei Locus drept cea mai bună antologie SF a anului 2005 și a doua în clasamentul antologiilor SF, fantasy și horror din același an.

Cele 15 povestiri au primit 5 nominalizări la premiile Nebula și 2 nominalizări la premiile Hugo; 10 dintre ele au apărut în topul primelor 30 de povestiri ale anului 2005 întocmit de cititorii revistei Locus. Printre lucrările remarcabile se numără:

„Când Dumnezeu a bătut din palme" de Michael Flynn: un grup de exploratori interstelari umani stabilesc un prim contact dezastruos cu o specie de extratereștri pe care n-o pot înțelege (nominalizată la premiul Hugo).

„Mama Egipt" de Kage Baker: o poveste despre un escroc temporal, în care eroii au nume extrem de familiare…

„Statul voluntar" de Christopher Rowe, o povestire inventivă și excelentă despre un apropiat viitor sumbru (nominalizată la premiile Hugo și Nebula).

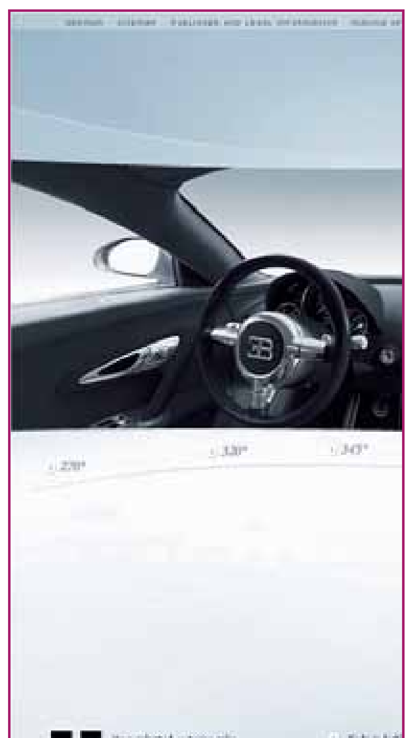
„Pe cuvânt de Cercetaș" de Terry Bisson, un excepțional text scurt despre un antropolog care studiază oamenii de Neanderthal și începe să primească mesaje e-mail de la un coleg antropolog, care s-a întors în timp.

Autorii din acest volum sunt Pat Murphy, Benjamin Rosenbaum, David Moles, Christopher Rowe, Nancy Kress, Paolo Bacigalupi, Michael F. Flynn, M. John Harrison, Terry Bisson, James Patrick Kelly, Kage Baker, Vernor Vinge, Mary Rosenblum, Vandana Singh și Brendan DuBois.

www.bugatti-configurator.com

Acum ceva vreme, pe când era potul cel mare la 6/49 (~12 milioane de euro), am văzut o știre la televizor ce mi-a mai deschis încă o dată ochii. Am văzut în ce lume trăim și, mai ales, în ce țară trăim, de ce oameni suntem înconjurați și ce își doresc ei. Un individ spunea la știrile de la ora șapte seara pe un post de televiziune de mare audiență că el făcuse un calcul și că, dacă ar câștiga premiul cel mare, ar putea să își cumpere 8 (opt) Bugatti Veyron. Din fericire, nu a câștigat el căci l-aș fi urmărit și i-aș fi zgâriat cu cheia fiecare mașină în parte pe ambele părți. Din nefericire, a câștigat cineva care deja avea bani și, mai ales, nu era român. Eh, trebuia și el cumva să spele o tonă de bani, nu? Să revenim la oile noastre. Cum știu că în fiecare dintre voi trăiește un mic Becali care vrea să parvină și să epateze prin orice mijloc, vă ofer acum posibilitatea să vă configurați un Veyron după cum vrea mușchiul vostru. Să vă puteți da mari unul în fața celuilalt că ați reușit să obțineți combinația perfectă și că tot ce mai trebuie acum este să delapidați BNR-ul și să-i convingeți pe cei de la Bugatti că ar fi o idee bună să dea o asemenea mașină unui român. Bahtalo.





CONCURS LEVEL ȘI NEMIRA

Câștigă una dintre cele cinci cărți The Year's Best SF vol. 3 de Gardner Dozois răspunzând la întrebarea:

Câtre Premii Hugo a primit Gardner Dozois?

- 5 ☐
- 10 ☐
- 15 ☐

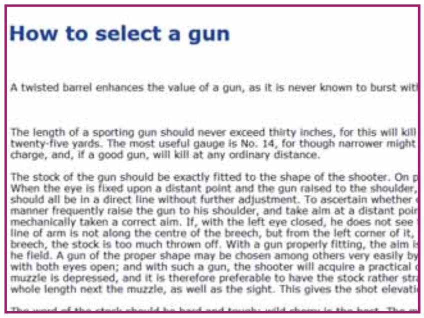


Nume, prenume
Cod numeric personal
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate
Cod Poștal Județ
Telefon e-mail

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 iulie 2008. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna august a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

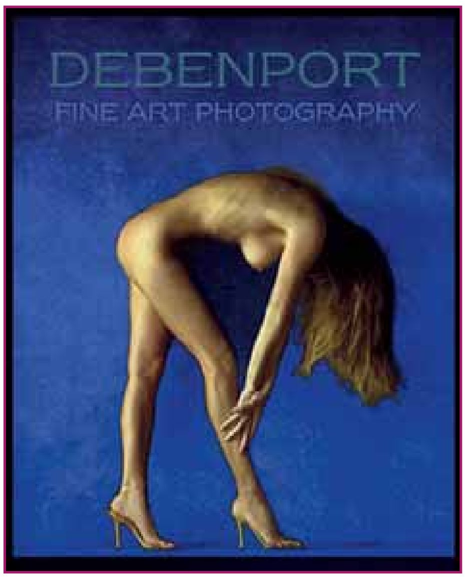
www.publicbookshelf.com/public_html/Boys_Own_Book_of_Outdoor_Sports/

În toţi băieţeii trăieşte un mic asasin. Nu este cazul să încerci să negi. Te-am văzut anihilând muşuroaie întregi de furnici cu un pic de benzină sau măcar cu o lumânare. Ţi-am văzut privirea înceţoşată din care curgeau lacrimi de fericire în momentul în care pisica din cartier urla din toţi bojocii în timp ce alerga mâncând pământul cu o cornetă cu ac înfiptă în fund. Ca să nu mai ai probleme de genul „cu ce aş mai putea da o gaură într-un animal lipsit de apărare", îţi prezint aici un manual de vânătoare al unui băieţel care vrea să obţină un maxim de suferinţă prin mijloace absolut rudimentare. Sunt aici detalii esenţiale legate de lungimea ţevii unei puşti artizanale, de modul în care se pot crea capcane în care se prind veveriţe, păsărele, şinşile sau chiar struţi. Dacă eşti unul dintre cei sensibili care nu suportă să audă strigăte de durere, poţi alege pescuitul. Vei primi sfaturi legate de fiecare dintre cei mai comuni peşti, despre habitaclul în care trăiesc, despre momeala potrivită pentru fiecare în parte şi despre locurile în care pot fi loviţi cu undiţa pentru a nu mai da din picioare în momentul în care îi scoţi afară din apă. Fii fericit şi promovează durerea!



www.debenport.com

Cu toată explozia asta a telefoanelor mobile cu cameră foto, s-a umplut internetul de imagini pornografice cunoscute sub numele de amateur p0rn. Cum pune cineva mâna pe o cameră foto sau pe un telefon cu bliţ, cum îşi frige o poză în costumul Evei (de preferat) sau al lui Adam (nu de preferat) şi apare repede pe hi5, myspace sau alte asemenea mijloace de răspândire a prostiei. Ce încerc să îţi arăt acum este un site pe care fotografia nud este dusă la statutul de artă. Un fel de Aşa da! pentru cei care au ceva de arătat. Robb Debenport este un nene care ştie de care parte a obiectivului să se uite pentru a obţine o fotografie care arată într-adevăr ceva. Ştiu că 99% dintre cei care vor intra repede pe site-ul cu pricina vor fi dezamăgiţi de pozele non-explicite, dar asta e. Ştii unde să cauţi p0rn-ul care te face să îţi exersezi muşchii antebraţului.

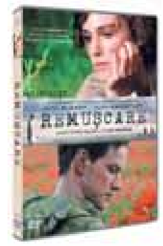


www.landoverbaptist.org

Pentru cei dintre voi care iau numele Domnului în van nu există salvare. Pentru cei dintre voi pentru care sfintele sărbători ale Domnului nu sunt decât prilejuri de a se beţivi şi deda desfrâului culinar nu există un Rai care vă aşteaptă. Pentru cei dintre voi care fac mişto de bătrâneii care se apropie cu sfială să vă împărtăşească cuvântul Domnului prin publicaţii de genul Turnul de Veghe nu există remuneraţie pe lumea hailaltă. Pentru cei dintre voi care consideră că Martorii lui Yehova sunt Martorii lui Yamaha nu există înţelegere la Judecata de Apoi. Pentru cei dintre voi care se roagă Domnului pentru ajutor înainte de examene nu va exista baftă la licenţă. Pentru cei dintre voi care schimbă canalul când pastorul evanghelic de pe B1TV vă vorbeşte despre Sodoma şi Gomora în alt fel decât ştiaţi din Penthouse nu există salvare sub formă de aripioare de înger. Pentru cei dintre voi care fac toate aceste lucruri mârşave există www.landoverbaptist.org unde cei ca voi se întrunesc pentru a face mişto de baptişti. Pocăiţi-vă, păcătoşilor!



Atonement
Remuşcare



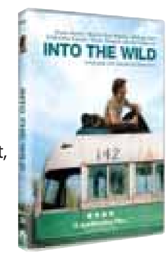
An: 2007
Regia: Joe Wright
Gen: Dramă
Distribuţie: Keira Knightley, James McAvoy, Romola Garai, Saoirse Ronan, Brenda Blethyn
Suport: DVD
Un produs: UNIVERSAL PICTURES

Bee Movie
Povestea unei albine



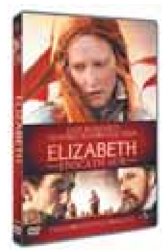
An: 2007
Regia: Stephen Hickner, Simon J. Smith
Gen: Animaţie / Comedie
Distribuţie: Jerry Seinfeld, Renée Zellweger, Matthew Broderick
Suport: DVD
Un produs: PARAMOUNT PICTURES, DREAMWORKS

Into the Wild
În sălbăticie



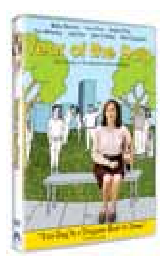
An: 2007
Regia: Sean Penn
Gen: Aventuri, Dramă
Distribuţie: Emile Hirsch, Marcia Gay Harden, William Hurt, Catherine Keener, Vince Vaughn
Suport: DVD
Un produs: PARAMOUNT PICTURES

Elizabeth: The Golden Age
Elizabeth: Epoca de aur



An: 2007
Regia: Shekhar Kapur
Gen: Dramă
Distribuţie: Cate Blanchett, Geoffrey Rush, Clive Owen, Samantha Morton, Abbie CornishSuport: DVD
Un produs: UNIVERSAL PICTURES

Year of the Dog
Anul câinelui



An: 2007
Regia: Mike White
Gen: Dramă
Distribuţie: Laura Dern, Molly Shannon, Regina King
Suport: DVD
Un produs: PARAMOUNT

Filmele sunt distribuite de către EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES Telefon: 021-408.30.40



Fetele şi bătaia

Ca în fiecare an, LEVEL nu putea să lipsească de la CERF. Ne-am pregătit cu mic, cu mare, am gândit o tematică şi ne-am prezentat cu materialele de rigoare. Acum să nu credeţi că lucrurile au ieşit aşa cum ne-am dorit. Deşi pare interesant ceea ce a ieşit, nu e ceea ce am plănuit. Din anumite puncte de vedere, pot spune că a ieşit chiar mai bine decât în planurile noastre, însă noi am avut câteva idei suplimentare care nu s-au putut realiza din motive obiective.



Fetele

Probabil, pe lângă tematica de tip „Army" de la stand, trebuie, repet, trebuie să aduc vorba de fete. E clar un lucru unic atât pentru noi, cât şi pentru voi să avem fete la stand care să se ocupe de nevoile voastre vizuale, în contrast cu cele gameristice. Pe numele lor Mirela şi Cristina, au fost ca un magnet pentru dragii noştri fani şi nu numai. Pe lângă asta, Cristina îi cam căpăcea pe băieţi la Virtua Fighter 5. Nu ştiu exact încă dacă a fost din cauza îndemânării sale sau din cauză că băieţii erau prea fâstâciţi de pantalonii ei scurţi. De partea cealaltă, bruneta noastră cu ochi frumoşi, picioare lungi şi 1.80, Mirela, nu contenea să vă ia la întrebări la Wii şi dacă eraţi norocoşi, făceaţi şi un meci-două cu ea. Ceea ce e clar şi cred că se desprinde din textul acestui articol este că fetele şi-au făcut treaba din punctul nostru de vedere şi, bineînţeles, mai ales din punctul vostru de vedere, al celor care ne-au vizitat standul.

Concursurile

În fiecare zi s-au desfăşurat o serie de concursuri cu premii atractive, care au constat mai ales în jocuri oferite de către Best Distribution, TNT Games şi Ubisoft, pe care cale le mulţumim frumos. Concursurile de Virtua Fighter 5, Wii Tenis, UEFA '08 au atras destui interesaţi pentru a continua şi oferi premii pe bandă în cele cinci zile de CERF. Dacă vă întrebaţi de ce am avut doar 2 Wii-uri şi 2 Xbox 360, răspunsul este acela că în ziua de azi aproape orice gamer are acces la un PC, însă puţini apucă să pună mâna pe un Wii. Consolele au fost oferite de TNT Games, căruia îi mulţumim din nou pentru că aşa e

frumos şi normal să facem. Totul a culminat în ziua de sâmbătă, când am pus la lucru controllerul de Guitar Hero 3. Aglomeraţie mare pe acest joculeţ, din cauză că este obsedant de-a dreptul. A fost cel mai lung şi mai intens concurs, cel mai stresant pentru organizatorii CERF-ului, care ne tot spuneau să dăm muzica mai încet. Păcat că nu era posibil din cauza standului ESL. Din câte am observat, participanţii au fost mulţumiţi de experienţa avută.

Întâlnirea cu cititorii

Aici o să-mi exprim frustrarea în legătură cu faptul că nu am reuşit să ţinem acest mic eveniment organizat. Pur şi simplu nu au fost cititori la momentul respectiv. Normal, am primit multe vizite pe parcursul celor cinci zile de CERF, lucru care ne-a bucurat destul de mult. Cei care au vrut mai mult, l-au luat pe Cioli şi l-au înfipt sub un cort de Timişoreana unde a fost de fapt şi până la urmă adevărata întâlnire. O discuţie e întotdeauna mai bine primită decât un monolog, fie el şi de 5 minute. Ceea ce îmi pare rău este că nu am reuşit să punem în aplicare planul de a oferi Carnete de Levelutionari celor mai fideli dintre fanii noştri. Dar vom anunţa şi asta în viitor. Până atunci, puneţi-vă la punct cunoştinţele despre jocuri, reviste şi redactori şi aranjaţi colecţia de LEVEL-uri pentru că va conta.

Despre CERF

Spre deosebire de anii anteriori, pot spune cu mâna pe inimă că această ediţie a CERF a fost un fiasco. Au lipsit nume foarte mari din domeniul IT din România, ca de exemplu Ultra Pro şi nu numai, lucru oarecum normal având în vedere faptul că accesul maselor la tehnologie nu mai necesită neapărat un mediu de acest gen. E foarte uşor în ziua de azi să pui mâna pe orice îţi trece prin cap, iar dacă e vorba de showroom-uri, companiile mari şi le fac singure. CERF a devenit un mediu propice pentru companiile mici şi mijlocii, nou intrate pe piaţă, pentru a se face cât de cât cunoscute. Însă dacă lucrurile merg la fel în continuare, s-ar putea ca în anii următori să nu mai existe această expoziţie. În ceea ce priveşte standul nostru, ca în fiecare an, a fost unul dintre cele mai vizitate din cadrul CERF-ului, ceea ce înseamnă că ne-am atins scopul. V-am revăzut, v-am cunoscut şi pe cât a fost posibil am mai făcut câte o poză, ne-am jucat şi am discutat pe subiecte de specialitate. LEVEL e mulţumit de implicarea voastră şi sperăm că şi voi veţi fi din ce în ce mai mulţumiţi de prestaţia noastră ca revistă. Credeţi-ne pe cuvânt, ne dăm silinţa pentru că merită. ■

Locke







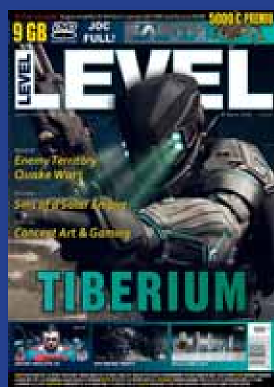


Economisiţi până la **50%** faţă de preţul de la chioşc (pentru abonament LEVEL 1 an)

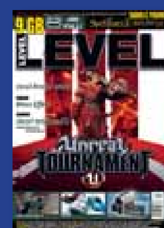
Acum te abonezi mult mai uşor la revistele tale preferate, plătind online cu cardul de credit şi completând online talonul de abonamente la adresa:

http://www.chip.ro/shop/abonamente/

Veţi avea la dispoziţie, lună de lună, cea mai apreciată revistă de jocuri din România.



Lunar veţi găsi în revistă un joc full de colecţie!



Veţi primi un DVD de 9 GB cu cele mai tari demo-uri, filme, mod-uri şi imagini pe lângă ultimele patch-uri şi o mulţime de aplicaţii freeware şi shareware.

Veţi şti care sunt cele mai bune jocuri recent lansate şi, mai mult, veţi afla la ce să vă aşteptaţi pe viitor!

Completaţi online la adresa http://www.chip.ro/shop/abonamente talonul de abonament sau trimiteţi această pagină completată cu abonamentele alese şi cu datele dumneavoastră, împreuna cu dovada plăţii (copie chitanţă, ordin de plată sau mandat poştal) pe e-mail la adresa de e-mailabonamente@vogelburda.ro, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poştă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Braşov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactaţi prin e-mail laabonamente@vogelburda.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 sau la fax 0268-418728..

06/2008

REVISTA	PERIOADA	Doresc ca abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preţ unitar abonament	TOTAL (nr abonamente x preţ unitar abonament)
CHIP CD	6 LUNI			40.00 lei	
CHIP CD	12 LUNI			72.00 lei	
CHIP DVD	6 LUNI			60.00 lei	
CHIP DVD	12 LUNI			112.50 lei	
LEVEL DVD	6 LUNI			50.00 lei	
LEVEL DVD	12 LUNI			90.00 lei	
PC PRACTIC	6 LUNI			30.00 lei	
PC PRACTIC	12 LUNI			58.00 lei	
TOTAL GENERAL DE PLATĂ					

Mai puteţi comanda:

- ☐ CHIP Special - Website 9,98 lei
- ☐ CHIP Special - Office 2007 9,98 lei
- ☐ CHIP Special - Photoshop 9,98 lei
- ☐ CHIP Special - VISTA 6 lei
- ☐ Foto-Video digital (mai 2008) 10 lei
- ☐ Foto-Video digital (aprilie 2008) 10 lei
- ☐ Foto-Video digital (martie 2008) 10 lei
- ☐ Foto-Video digital (ian-feb 2008) 10 lei
- ☐ PC-Practic iunie 2008 5,99 lei
- ☐ PC-Practic mai 2008 5,99 lei
- ☐ PC-Practic aprilie 2008 5,99 lei
- ☐ PC-Practic martie 2008 5,99 lei
- ☐ PC-Practic februarie 2008 5,99 lei

Oferta completă de reviste o puteţi găsi pe pagina de internet: **http://www.chip.ro/shop/**
Comandarea acestor reviste nu este condiţionată de achiziţionarea unui abonament.

Denumirea firmei / C.U.I. ____

Nume, prenume ____

Vârstă ____ Ocupaţie ____

Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____

Localitate ____

Cod Poştal ____ Judeţ ____

Telefon ____ e-mail ____

Am plătit ____ lei în data de ____ cu mandatul poştal / ordinul de plată nr. ____

Am mai fost abonat, cu codul ____ Semnătura ____

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU vor fi luate în considerare! Nu expediem reviste ramburs! Expediere revistelor comandate se va face după confirmarea intrării în bancă a ordinului de plată sau a mandatului poştal

Plata se poate efectua prin:

- plată online prin Card de Credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- mandat poştal pe numele Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Braşov
- ordin de plată în contul Vogel Burda Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Braşov.
- Pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Braşov.

Identitatea operatorului de date: Vogel Burda Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informaţiile menţionate mai sus să fie prelucrate şi să fie introduse în baza de date a Vogel Burda Communications SRL, să fie utilizate pentru acţiuni de marketing direct şi corespondenţă comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispuneţi de următoarele drepturi: de informare, de acces, de intervenţie, de opoziţie, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiţiei. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactaţi, în scris, la adresa Vogel Burda Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Braşov, sau prin fax la numărul 0268-418728. Vogel Burda Communications a fost înscrisă în registrul de evidenţă a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-PDCP sub numărul 4702.



Imagine trimisă de d@dy sk@ter
Make love not war.



Imagine trimisă de Boitor Robert
We believe we can fly.



Imagine trimisă de Alexandru "Darky" Leu
O nouă strategie. Asta e cu schepsis.



Imagine trimisă de Mihai Radu
Uite portarul, nu e portarul.



Imagine trimisă de Eu Dj
Noul model cu portieră detaşabilă. Sau nu.



Imagine trimisă de Pop Ovidiu
God damn cowards.



Imagine trimisă de Alexandru "Darky" Leu
Noroc cu centura de castitate.

Câştigătorul din acest număr este d@dy sk@ter.

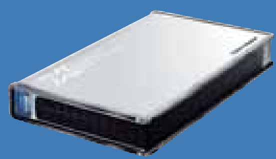
Trimiteţi imagini pentru patch la adresa patch@level.ro.

PCCENTER.RO

COOLER MASTER

CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă un rack extern pentru hard disk Xcraft 250



Cine este producătorul jocului Condemned 2?

a. Ubisoft ☐

b. Monolith ☐

c. Starbreeze ☐

Nume, prenume ______

Cod numeric personal ______

Str. ______ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____

Localitate ______ Cod ____ Judeţ ______

Telefon ______ e-mail ______

Răspunsul îl găseşti în review-ul jocului Condemned 2.

IUNIE 2008

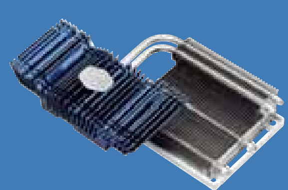
Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 IULIE 2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna august a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

PCCENTER.RO

COOLER MASTER

CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă un sistem pasiv de răcire pentru placa video CoolViva Z1



Cine este distribuitorul jocului Naruto: Ninja Destiny?

a. 3Khardware ☐

b. Popeşti Ent. ☐

c. D3Publisher ☐

Nume, prenume ______

Cod numeric personal ______

Str. ______ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____

Localitate ______ Cod ____ Judeţ ______

Telefon ______ e-mail ______

Răspunsul îl găseşti în review-ul dedicat jocului Naruto: Ninja Destiny.

IUNIE 2008

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 IULIE 2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna august a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

PCCENTER.RO

COOLER MASTER

CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă un cooler de procesor Master Hyper 212



Cine este producătorul jocului Pirates of the Caribbean Online?

a. EA Games ☐

b. Valve ☐

c. Disney Online ☐

Nume, prenume ______

Cod numeric personal ______

Str. ______ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____

Localitate ______ Cod ____ Judeţ ______

Telefon ______ e-mail ______

Răspunsul îl găseşti în review-ul dedicat jocului Pirates of the Caribbean Online.

IUNIE 2008

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 IULIE 2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna august a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

CONCURS LEVEL ŞI

UBISOFT

Câştigă un joc Rayman Raving Rabbids pentru PC



Al cui copil dopat cu steroizi este Assassin's Creed?

a. Thief ☐

b. Prince of Persia ☐

c. Codul lui Da Vinci ☐

Nume, prenume ______

Cod numeric personal ______

Str. ______ Nr. ______ Bl. ______ Sc. ______ Ap. ______

Localitate ______ Cod ______ Judeţ ______

Telefon ______ e-mail ______

Răspunsul îl găseşti în review-ul dedicat jocului Assassin's Creed din acest număr al revistei.

IUNIE 2008

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 iulie 2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna august a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

CONCURS LEVEL ŞI

Hercules

Câştigă un Hercules Deluxe Optical Glass



Care este elementul nou cu adevărat interesant în Rainbow Six Vegas 2?

a. A.C.E.S. ☐

b. A.E.C.S. ☐

c. C.E.A.S ☐

Nume, prenume ______

Cod numeric personal ______

Str. ______ Nr. ______ Bl. ______ Sc. ______ Ap. ______

Localitate ______ Cod ______ Judeţ ______

Telefon ______ e-mail ______

Răspunsul îl găseşti în review-ul dedicat jocului Rainbow Six Vegas 2 din acest număr al revistei.

IUNIE 2008

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 iulie 2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna august a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

CONCURS LEVEL ŞI

EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES

Câştigă unul dintre cele 5 DVD-uri cu filmul Atonement



Cine a regizat filmul Into the Wild?

a. Shekhar Kapur ☐

b. Joe Wright ☐

c. Sean Penn ☐

Nume, prenume ______

Cod numeric personal ______

Str. ______ Nr. ______ Bl. ______ Sc. ______ Ap. ______

Localitate ______ Cod ______ Judeţ ______

Telefon ______ e-mail ______

Răspunsul îl găseşti în secţiunea Lifestyle din acest număr al revistei.

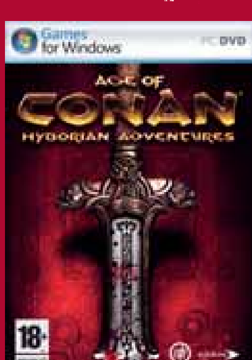
IUNIE 2008

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 iulie 2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna august a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

CONCURS LEVEL ŞI

GameShop.ro

Câştigă un joc Age of Conan: Hyborian Adventures



Care este numele celor doi indivizi care fac parte din armata celor doi?

a. Vasile şi Gheorghe ☐

b. Băsescu şi Tăriceanu ☐

c. Caleb şi Rios ☐

Nume, prenume ______

Cod numeric personal ______

Str. ______ Nr. ______ Bl. ______ Sc. ______ Ap. ______

Localitate ______ Cod ______ Judeţ ______

Telefon ______ e-mail ______

Răspunsul îl găseşti în review-ul dedicat jocului Army of Two din acest număr al revistei.

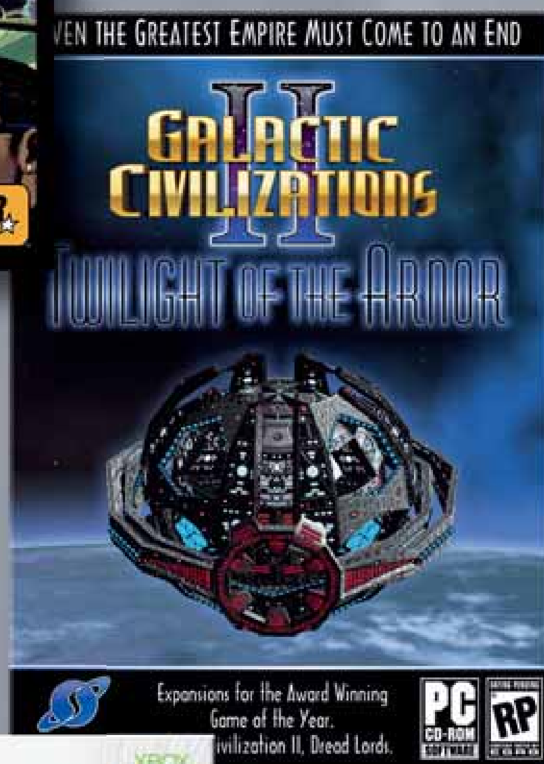
IUNIE 2008

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 iulie 2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna august a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

NEXT ISSUE



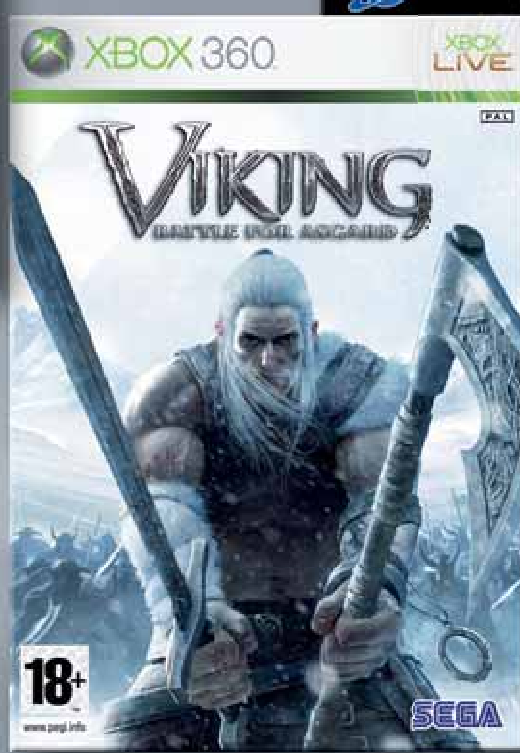
E aici! Să curgă procesele!



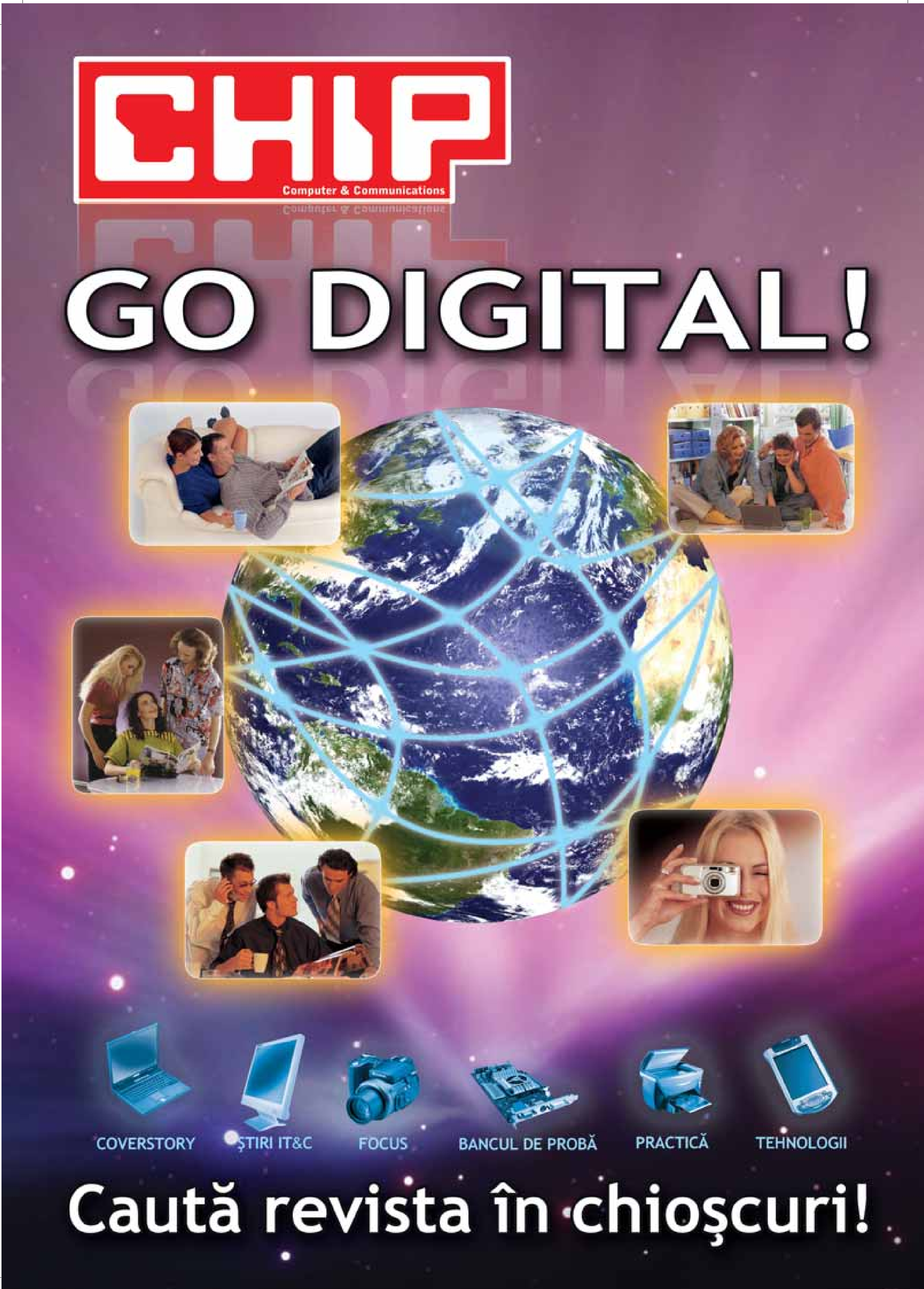
Galaxia e neîncăpătoare...

Marş la luptă!





Odin fie cu voi!


CHIP
Computer & Communications
GO DIGITAL!
COVERSTORY
ŞTIRI IT&C
FOCUS
BANCUL DE PROBĂ
PRACTICĂ
TEHNOLOGII
Caută revista în chioşcuri!



Alege
Intel® Core™ 2 Duo
intel
Core™ 2
Duo
inside™
pachet promo:
Calculator POINT POWER +
Monitor LG LCD 20" wide
L204WS-SF
CALCULATOR - Intel® Core™2 Duo E4500 (2GHz); 2GB DDR2 533; 250GB 7200rpm SATA; DVD±RW Dual Layer; NX8500GT-TD256EZ DirectX10
MONITOR - rezoluție 1680*1050; contrast 5000:1; timp de răspuns 5ms; luminozitate 300cd/mp
1.899 lei
55,45 lei/lună
Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon și Xeon Inside sunt mărci ale Intel Corporation din Statele Unite sau din alte țări.
FLAMINGO
COMPUTERS
www.flamingo.ro / sună 08008 Call PC - 08008 22.55.72
DAE- 27,74% pentru un credit în LEI pe 60 de luni. Prețul în lei include TVA.